LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET

netmaní@

AÑO I- Número 2

550 Ptas.

http://www.hollywood.com/

http://www.xs4all.nl/~jojo/pcgames.html

http://www.ran.es/***

http://www.greenpeace.org/

http://www.metawire.co

http://www.arco.sei.es

http://www.cyber24

Videoconferencia

¡Nos vemos en Internet!



15 años contigo...

Compartiendo tus hobbies favoritos



Gracias por confiar en nosotros

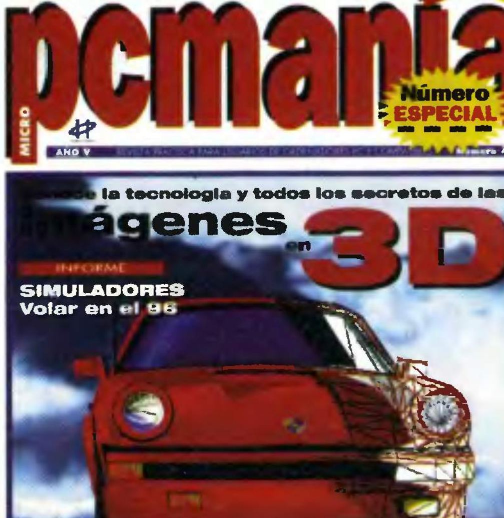
y permitirnos acompañarte

en tus momentos de ocio.

Esperamos que sigas a nuestro lado

muchos años más.







netmaní@

home page

Año I - Número 2 - Abril 1996



HOBBY PRESS

Internet ha dejado de ser "solamente" una inmensa base de datos con todo el conocimiento del globo y se ha convertido en el medio de comunicación mundial. Hoy podemos charlar con cualquier internauta del planeta a través del teclado del ordenador y en tiempo real con el servicio Internet Relay Chat que explicamos detalladamente en la sección Paso a Paso. IRC nos ofrece la posibilidad de hacer nuevas amistades sin fronteras, ni distancias que nos delimiten.

Pero aún hay más, si leéis el reportaje dedicado a la Videoconferencia podréis no sólo intercambiar texto, sino también sonido e imágenes de vídeo para montar vuestros propios coloquios y charlar con el programa Cu-SeeMe que os presentamos.

Si seguís el curso de HTML, en este número aprenderéis también a insertar enlances o "hiperlinks" que os trasladen a otros lugares del documento o a otras páginas Web, e incluso introducir imágenes en vuestro home page. ¿Aún os perdéis navegando? No es de extrañar. Internet crece de forma insospechada, dificultando la localización de los datos contenidos. Así comenzaron a surgir servidores que nos facilitan la vida, o por lo menos nos ahorran tiempo, a los que denominamos buscadores. En este número incluimos un amplio reportaje sobre todos ellos. Esperamos que os resulten de ayuda. Hasta el próximo mes.

netmaní@

Edita **HOBBY PRESS, S.A.** Presidente: **María Andrino** Consejero Delegado: **José I. Gómez-Centurión** Subdirectores Generales: **Domingo Gómez, Amalio Gómez**

Director: **Domingo Gómez** Directora Adjunta: **Cristina M. Fernández** Director de Arte: **Jesús Caldeiro** Autoedición: **Juan Lurguie** Redacción: **Montserrat Fernández** Secretaria de Redacción: **Laura González** Directora Comercial: **María C. Perera** Departamento de Publicidad: **María José Olmedo** Coordinación de Producción: **Lola Blanco** Departamento de Sistemas: **Javier del Val** Fotografía: **Pablo Abollado** Colaboradores: **Juan Alonso, Ernesto Martí, Isaac Jiménez, Diego Gómez, Guillermo Bautista, Alvaro Egea, A. L. Pinazo, Jordi Vendrell.**

Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, n° 4, San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92 Imprime: **Pentacrom S.L.**, Miguel Yuste 33, 28037 Madrid, Tel. 304 70 70 Fax 304 25 70 Distribución y Suscripciones: **HOBBY PRESS, S.A.**, Tel 654 81 99., S.S. de los Reyes. Madrid. Transporte: **Boyaca**, Tel 747 88 00 Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **NETMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-4153-1996



Baloncesto español

The WWW Server IBM ACB
LX COPA DE S.M. EL REY

Sportec ha puesto en marcha un WebSite de la Liga ACB en Internet. con información sobre todos los eventos que se producen acerca del baloncesto en España y fuera de ella.

El mejor jugador de la semana, el del mes, el mejor nacional, todos tienen su espacio aquí junto a una amplia ficha con su trayectoria deportiva. Además, los últimos resultados y clasificaciones, las fechas y horarios de las próximas jornadas, plantillas de jugadores, etc. Toda una completísima información de este deporte en nuestro país.



Un espacio denominado "La Copa Virtual" nos acerca a la Copa de S. M. El Rey 1996. Estadísticas, análisis e incluso declaraciones que se realizaron en la sala de prensa a las que podemos acceder en este Web.

Cualquier usuario, además puede participar en el concurso JMV (jugador más valioso) y acceder directamente a servidores de información de baloncesto en otros países como el de la NBA, CBA o ligas europeas.

Todo un espacio dedicado a los amantes del baloncesto.

http://www.sportec.com/www/acb/main.htm

Opel incorpora diferencias locales



La empresa Opel ha puesto sus vehículos a disposición del público en Internet. Mediante una librería de menús interactivos, pantallas informativas, imágenes de vídeo, audio clips y fotografías mostrarán sus innovaciones y además, cubrirá otras áreas como la participación de la compañía en deportes y sus iniciativas ecológicas y medio ambientales.

El usuario de Internet es invitado a explorar el "universo" Opel, un mundo futurista de planetas donde dos personajes guían al visitante a través de la información.

En lo referente a productos, el programa inicial muestra el Tigra y el nuevo Vectra, a la espera de añadir otras líneas de coches. Al acceder a su página se podrán ver estos productos con las especificaciones relativas al país en el que se encuentra el posible cliente. El programa ha sido diseñado para incorporar hojas "locales" para diferentes países, lo que permitirá que partes del Web puedan adaptarse a las necesidades locales, tales como detalles de un modelo en especial de un país específico o programas nacionales de esponsorización de deportes. En la hoja local, el usuario selecciona el país en donde vive, y la selección y especificación de los vehículos se adaptará automáticamente. Actualmente se ofrece la opción entre los idiomas inglés y alemán, pero se está trabajando en el desarrollo de los idiomas francés, italiano y español.

http://www.opel.com

Autopista publicitaria



Hispaservices, empresa participada por Telefónica Sistemas, la agencia de noticas EFE y Publicitas Holding ha puesto en marcha la primera autopista de la información para el sector publicitario. Esta red permitirá el envío de anuncios publicitarios a todos los medios de comunicación -prensa, revistas, radio y televisión- a través de la Red Digital de Servicios Integrados (RDSI).

Las centrales de compra de espacios publicitarios, imprentas, agencias de publicidad y estudios de diseño podrán estar conectados con todos los medios de comunicación: prensa, revistas y emisoras de radio y televisión. La iniciativa en una primera fase permitirá el envío de originales publicitarios en blanco y negro a los medios escritos, pero se espera que a lo largo de 1996 incorpore la posibilidad de realizar envíos en color.

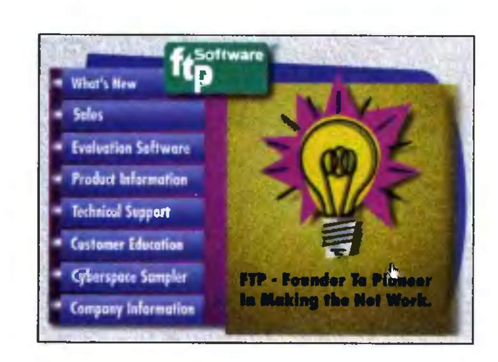
Hispaservices contempla además, entre su oferta de productos, el envío de anuncios y videoclips digitalizados a las cadenas de televisión gracias a la tecnología ATM de banda ancha y a la utilización de la red de satélites de la agencia EFE.

Más información: Tfno. (91) 383 84 44

Soluciones de conexión en castellano

FTP Software lanza la versión en castellano de OnNet 2.0, Explore Anywhere y Explore 2.0 para Windows. Se podrán adquirir estas versiones a través de Afina Sistemas, ATD Electrónica, Computer 2000 y Diode. OnNet 2.0 incluye un conjunto de aplicaciones que ofrecen a los usuarios de empresas, departamentos y grupos de trabajo una completa solución de integración en red para permitirles trabajar de manera más eficiente.

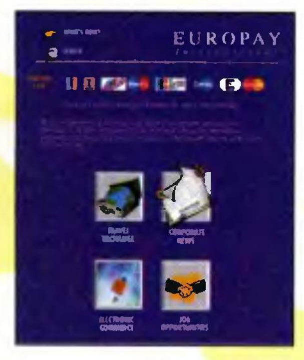
Explore Anywhere, un producto para grupos de trabajo, usuarios móviles y pequeñas empresas, brinda a los usuarios la flexibilidad de aplicaciones de acceso a Internet tanto a través de la línea serie como basado en red local.



Explore versión 2.0 para Windows aporta el mismo conjunto de aplicaciones a aquellos usuarios que únicamente necesitan un acceso por marcación a la red pública Internet y a sus redes privadas.

http://www.ftp.com

Web de información financiera



Europay International, proveedor de productos de pago y servicios afines de los bancos europeos, ha puesto en marcha su home page a través de Internet. Esta nueva página ofrece consejos prácticos a los titulares que viajan, así como información detallada a los más de 7.000 bancos a los que sirve. Dispone también de un archivo de comunicados, de prensa y noticias de interés que constituyen una fuente muy útil para seguir al día el mercado internacional de medios de pago.

La Web dividida en cuatro secciones principales: Travel Exchange, con información útil para las personas que viajan. Corporate News, con datos sobre la compañía. Electronic Commerce, con información sobre los avances en seguridad del comercio electrónico. Y Job Oportunities que ofrece un listado de ofertas de empleo.

Por otro lado, Europay ha firmado un acuerdo con Hewlett Packard, Oasis Technology y Oracle para reestructurar toda su red europea de transacciones EPS-NET y prepararse así para el futuro en medios de pago. Hewlett Packard suministrará el hardware. Por su parte, Oasis Technology aportará su producto IST, Information Switching Technology, para la conmutación de transacciones y mensajes financieros y Oracle la base de datos. El sistema RDBMS de Oracle será integrado en cada uno de los módulos europeos de Europay.

Se prevé que esta nueva red informática comience a funcionar en el segundo trimestre de 1.996.

http://www.europay.com

HOT internet

Lazos contra la censura. Las páginas Webs se volvieron negras durante el pasado mes de febrero como símbolo de protesta contra la firma de la "Decency Act" por el presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton. Este acta prevee multas de 250.000 dólares o dos años de prisión para aquellos que introduzcan material "indecente" en Internet, si éste es visto por un menor de edad.



Según la Electronic Frontier Foundation (EFF), entidad de defensa de las libertades en Internet, se trataba de mostrar un gesto de luto por la "muerte" de la libertad de expresión en el ciberespacio.

Los cibernautas sólo necesitaban escribir el código BODY BGCOLOR="#000000" dentro de su página HTML para que ésta adquiriera el tono negro de protesta.

Por otra parte, cientos de lazos azules se colgaron en las home page de Internet con la misma intención, bajo el lema "Free Speech Online". Para ello, el servidor de EFF ofrecía la oportunidad de capturar la imagen y trastadarla a nuestra propia página Web en la dirección.

http:www.eff.org/blueribbon.html

Grammy en directo. El acontecimiento musical del año fue transmitido vía Internet por Apple Computer. La 38a edición de los Premios Grammy pudo ser vista por millones de personas a través de su ordenador personal (Macintosh o PC) gracias a Apple QuickTime Live (live.apple.com), un escenario virtual creado para acceder a acontecimientos en directo y de manera interactiva. Además se utilizó la tecnología RealAudio para transmitir el audio. Entrevistas, charlas con los nominados, imágenes, vídeo y la lista de los ganadores aún se pueden disfrutar en la dirección http://grammy.apple.com.



Nuevos Netordenadores. Apple Computers ha puesto en marcha el denominado Pippin. Se trata de un ordenador cuya función primaria sería sacar partido de Internet. Compuesto por un chip barato con un mínimo de 5 Mb de memoria RAM y un modem interno de 28.800 bits por segundo, se comercializará en principio en Japón.



Libros

Cibermanía



Wilfred Lindo
Marcombo
237 Págs.
2.400 Ptas.
****

Numerosos libros, novelas y artículos de prensa hablan del nuevo mundo artificial creado por ordenador. En todas partes se celebran congresos sobre el ciberespacio. Este es uno de los pocos manuales dedicados a la explicación del término. El libro se centra en la diversión y el pasatiempo, pero también pretende transmitir los conocimientos básicos sobre estos temas.

Internet

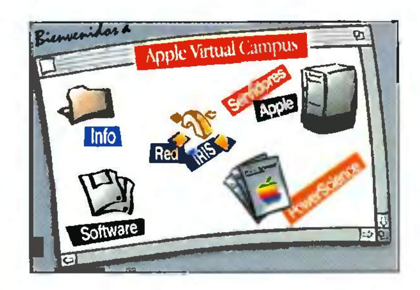


Grupo Anoniml Internautae
Anaya Multimedia
371 Págs.
3.795 Ptas.
*****

Este texto forma parte de la colección de manuales que Anaya Multimedia ha lanzado con el objetivo de dar a conocer productos informáticos de forma amena. En este caso sus autores tratan de explicar de manera sencilla todo lo relacionado con la red y sus posibilidades. Además, a ello contribuyen unas prácticas muy gráficas y un lenguaje divertido.Es útil para cualquier plataforma en la que trabaje el usuario y ofrece bastante información sobre los servicios de Internet en España.

La universidad Apple

Apple Virtual Campus es el nuevo servidor Web de Apple Computer España. Dirigido al mundo universitario español, este Website recoge un ingente volumen de información relacionada con el mundo informático de ésta empresa y la comunidad educativa.Apple Virtual Campus nace fruto de la colaboración entre Apple España y la RedIRIS, con el objetivo de crear un ámbito virtual en Internet en el que profesores y estudiantes puedan



explorar nuevas tecnologías y descubrir nuevas ideas aplicables a la enseñanza. En este Web podemos encontrar mucha información útil para el ámbito universitario y sobre la académica RedIRIS.

http://applesite.rediris.es/

Televisión en Internet



La empresa Teknoland, tras su experiencia en radio, ha puesto en marcha la primera televisión española que emite en Internet con el patrocinio de Canal + e Infovía.



«TV Teknoland» emitirá noticias y reportajes relacionados con el mundo del tecnoarte y las nuevas tecnologías. De momento, se puede acceder al espacio "Piezas" de creación infográfica emitido por Canal +, una selección de Imagina 96, además de una retrospectiva de este evento en años anteriores y a algunas teknopiezas.

Para ver TV en La Red es necesario Netscape 2.0 y el software de Streen Works que se puede adquirir de formar gratuíta haciendo un link en la página de Teknoland.

http.// www.teknoland.es/

Guía de servidores nacionales



La empresa PubliRed ha puesto a disposición de los usuarios de Internet una guía completa de los servidores españoles en La Red.

Con ella PubliRed pretende solventar el problema del desconocimiento de la información en Internet acerca de un tema concreto. Por medio de una serie de menús gráficos, ordenados temáticamente, el usuario puede navegar de forma sencilla a través de toda la oferta de servicios nacionales sin necesidad de conocer las direcciones Internet de los mismos.

Cualquier empresa o particular que disponga de información accesible vía Internet, puede darse de alta en el catálogo, enviando un correo electrónico a la dirección de PubliRed.

http://www.publired.es

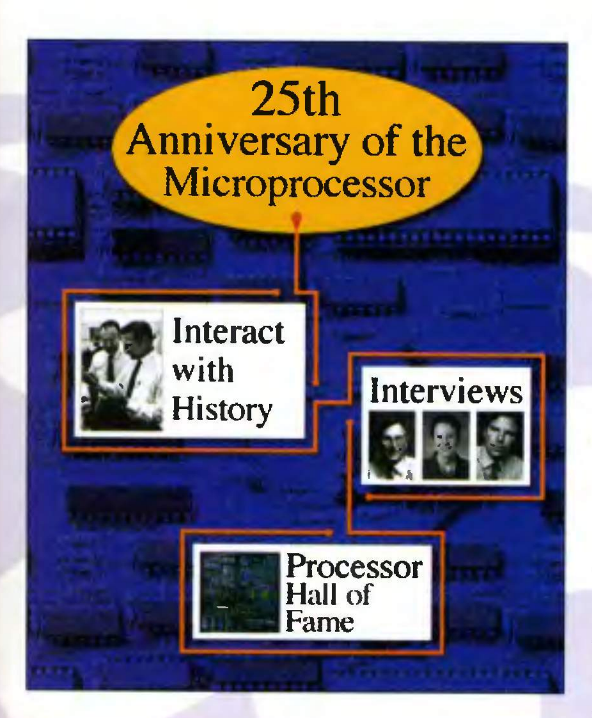
Microsoft en español



Microsoft Ibérica ya tiene página Web con información, demostraciones y servicios en español en la dirección *http://www.microsoft.com/spain.* Y aprovechando el momento ha presentado algunos de sus productos.

Microsoft Internet Information Server (IIS) ya está disponible sin coste alguno en La Red. Con él, la empresa de Bill Gates se incorpora al mercado de servidores para WWW. Integrado con el sistema operativo de red Windows NT Server, permite a las empresas la creación de direcciones Web en Internet e Infovía y dentro de las redes corporativas o intranets. Disponible en la dirección *http://www.microsoft.com/infoserv.*

Por otro lado, Microsoft también ha lanzado las versiones beta del navegador Microsoft Internet Explorer 2.0 para Macintosh y 1.5 para Windows 3.1. Al igual que Microsoft Internet Explorer para Windows 95, se pueden también obtener en La Red.



25 Aniversario de Intel

Intel Corporation celebra el "Vigésimo Quinto Aniversario del Microprocesador" con un viaje en el World Wide Web utilizando la ayuda del software Shockware de Micromedia.

La página de Intel en Internet recurre a una tecnología web multimedia para conmemorar la invención de este componente, verdadero detonante de la era informática.

Fue en 1971 cuando Intel presentó el 4004, el primer microprocesador del mundo que utilizaba tan sólo 2.300 transistores para hacer funcionar una calculadora de sobremesa. Hoy, los surfeadores del Web disponen de procesadores que contienen más de tres millones de transistores para conectarse al Web de Intel. Esta home page ofrece juegos, test y un viaje a través de la historia del microprocesador.

http://www.intel.com

CARTAS AL DIRECTOR *Ponemos a vuestra disposición esta sección a la que podréis enviar vuestras sugerencias, críticas y todo aquello que se os ocurra a la siguiente dirección de mail: cartasdirector.netmania@hobbypress.es o por correo a. Netmanía, Cartas al Director C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Libros

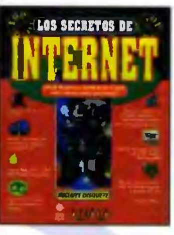
Internet. Curso de iniciación



Daniel Sánchez
Inforbook's
447 Págs.
3.450 Ptas.
****

Internet se está convirtiendo en algo cotidiano para la comunidad hispana, y como consecuencia comienzan a surgir manuales adaptados a nuestras necesidades y a nuestra realidad. Este "Curso de Iniciación" es uno de ellos y propone soluciones a los internautas españoles. Desde el coste del equipo y proveedores, hasta una descripción detallada del uso de navegadores y correo electrónico. Un buen comienzo.

Los secretos de Internet



John R. Levine
Carol Baroundi
Anaya Multimedia
696 Págs.
4.495 Ptas.
***

La colección "Secretos" de Anaya trata de enfocar sus temas de forma que el lector no se aburra y vaya descubriendo los misterios del producto en cuestión, en este caso, Internet. Este libro nos enseña a proteger nuestros archivos y documentos de los Hackers, Crackers y piratas informáticos que pululan por La Red a través de la encriptación y la codificación. Así como propone los trucos que permitirán una buena navegación y las estrategias a la hora de llevar a cabo planes de negocio.



Internet World´96

El pasado mes de febrero se celebró en Madrid el Primer Congreso Nacional de Usuarios de Internet. La iniciativa partió de la Joven Asociación de Usuarios de Internet, presidida por Miguel Pérez Subías, con unos objetivos muy claros: "promover, sin ánimo de lucro, el uso de las Autopistas de la Información y en especial, Internet".

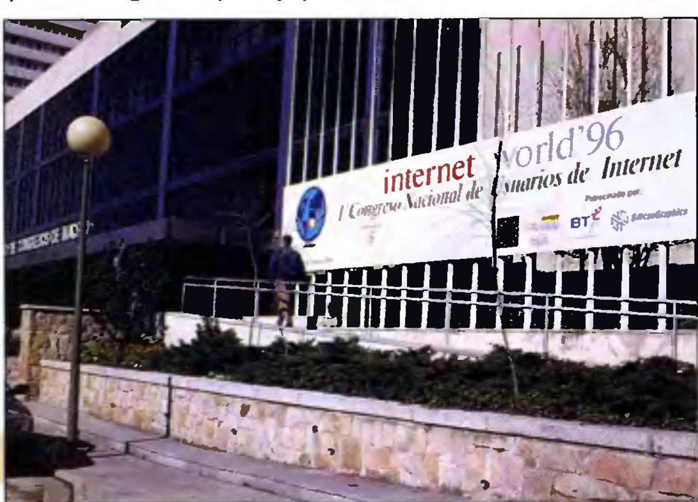
La Asociación de Usuarios de Internet consiguió reunir durante tres días a profesionales y empresas en un intento de poner al día a unos y otras con respecto a la red de redes. La asistencia masiva puso de manifiesto que Internet comienza a cobrar importancia en España y los grandes de la informática ven en ella un apetitoso mercado al que meterle bocado.

Pérez Subías,presidente de la Asociación, prevee un año 1996 importante para Internet en España "ya que el crecimiento de la red será explosivo. A ello contribuirán el proyecto Infovía de Telefónica, la progresiva liberalización del sector de las telecomunicaciones en nuestro país y el imparable y vertiginoso avance de Internet en todos los países de nuestro entorno".

En paralelo con el congreso se celebró una exposición comercial abierta al público. En ella estaban presentes las principales empresas relacionadas con Internet, incluyendo sociedades que proporcionan conexión a la red, tanto a particulares como a empresas.

El evento estaba dirigido a profesionales y futuros internautas sin ningún conocimiento de informática, tan sólo era preciso contar con la curiosidad por conocer este mundo. No obstante, las ponencias técnicas más avanzadas requerían nociones básicas sobre Internet.

Los temas a debatir ocuparon un amplio espectro, desde el impacto estratégico que Internet puede tener en las empresas españolas, como herramienta competitiva, hasta el análisis de aspectos de seguridad que hay que tener en cuenta al hablar de este tipo de redes abiertas. También puso de manifiesto el interés que para ciertos colectivos profesionales, tales como médicos, ingenieros o arquitectos, puede tener la red aportando sus recursos específicos (bases de datos y otras informaciones valiosas).



Microsoft, IBM, Apple y Silicon Graphics ocuparon los mayores expositores de la muestra en representación de los proveedores de equipos.

Investigadores, empresas, profesionales y usuarios debatieron sobre temas dispares siempre teniendo como telón de fondo La Red. Entre los asuntos tratados destaca el uso de Internet como nueva fórmula para desarrollar negocios en empresas. Así, asistimos al caso particular de Fundesco y al de Banesto. Este último ha desarrollado uno de los primeros servicios interactivos bancarios a través de Internet. La dificultad esencial a la que tuvieron que hacer frente, consistía en disponer de una infraestructura de seguridad que diera confianza a los potenciales usuarios. Para ello, Banesto instaló un servidor seguro, Netscape Commerce Server y obtuvo el certificado electrónico que permite que las comunicaciones se realicen de forma cifrada.

En el congreso también estuvo presente la prensa electrónica, pero no como amenaza a la escrita sino como complemento de ésta. Un nuevo mercado que hay que conquistar con una información diferente y una forma distinta de presentación.

La Universidad on-line fue tema de debate durante las jornadas. La actual expansión de la World Wide Web, debido a sus numerosas ventajas, supone un nuevo impulso en este tipo de enseñanza a distancia.

El mundo de la publicidad y el marketing también sufrirán una revolución en todos los sentidos. Las capacidades multimedia y la potencia bidireccional de Internet la convierten en una potente herramienta en este campo.

Finalmente, en Internet World'96 se trataron los aspectos jurídicos que rodean el ciberespacio, la seguridad en las transacciones comerciales, la criptografía y los diferentes lenguajes utilizados en este nuevo mundo encaminado a convertirse en la ya denominada aldea global.



Un paso más hacia la comuni
Imagen, sonido y tiempo real se combi
La posibilidad de ver y escuchar a un
ciencia ficción, ha cobrado presencia re

NOS VEMOS EN INTERNET





Cada día surgen **nuevas y numerosas aplicaciones para Internet**. Todo en la red se basa en el intercambio de bytes, por ello se ha convertido en el **medio ideal para compartir cualquier tipo de información** e interactuar no sólo entre máquina y persona, sino también entre **persona y persona**. A medida que Internet se hace más popular, surgen herramientas que nos procuran nuevas formas de comunicación. Primero fue el IRC, limitado a texto, al que han seguido tímidamente nuevas aplicaciones que permiten **intercambiar sonido e imágenes de vídeo en tiempo real**.

VIDEOCONFERENCIA EN LA RED

nicación personal total.

binan para dar lugar a la Videoconferencia en Internet. un interlocutor desde cualquier lugar del mundo ya no es real en Internet.

COMUNICACIÓN DIRECTA EN INTERNET

Antes de entrar en materia y analizar en profundidad qué es y cómo funciona la videoconferencia, vamos a repasar brevemente las técnicas y servicios que la han precedido en el tiempo.

IRC

IRC nace en Finlandia en 1988 gracias al interés de Jarkko Oikarinen por mejorar el comando "talk" de Unix. El IRC, Internet Relay Chat, del que ya hablamos ampliamente en este número, ofrece la posibilidad de comunicarse por escrito con un número indefinido de usuarios. La comunicación se realiza a través de los channels, foros donde se agrupan las personas que compartan un interés común. Un servidor de IRC suele contar con diversos channels, aunque si no nos gusta ninguno, siempre podremos crearlo de manera sencilla, indicando si queremos que sea privado o público, quién tiene acceso y quién no, el tema de conversación... Aunque la comunicación se realiza en modo texto, las ventajas son claras: el software necesario suele ser shareware o freeware y no hace falta hardware especial, ya que basta con el que utilicemos en nuestras conexiones habituales a Internet.

Una de las últimas aplicaciones que se ha dado al IRC, gracias a la popularidad de Internet, es servir de puente entre escritores, actores, pensadores, etc. y el público. Empieza a ser habitual (especialmente en Estados Unidos) que por ejemplo, los escritores participen en coloquios a través de IRC, para charlar con el público acerca de sus ideas, sus obras y proyectos.

Sonido

El siguiente paso no se ha hecho esperar. ¿Por qué no enviar sonido por la red? Basta con recoger la información con un micrófono, codificarla en el formato adecuado y mandársela al receptor. Esto nos permitiría, por ejemplo, mantener una conversación telefónica (internetfonía sería más preciso) con alguien que puede estar en cualquier parte del mundo; además, nos costaría mucho más barato que una llamada telefónica internacional, ya que sólo pagaríamos la llamada a nuestro proveedor de Internet. Naturalmente, necesitaremos una tarjeta de sonido con un micrófono para digitalizar nuestros mensajes y unos altavoces o auriculares para reproducir los mensajes que nos lleguen. También necesitaremos una máquina más potente, para que pueda comprimir y descomprimir los datos con rapidez y mayor velocidad de conexión (14.400 baudios como mínimo). El sonido no va a ser como el de una cadena de alta fidelidad, sino similar (o incluso un poco peor) al de una línea telefónica normal. Como es habitual al hacer compresión de datos con pérdida, cuanto mayor sea la compresión, más desfigurados quedarán los datos. Con esto no queremos decir que no se entienda nada de lo que dice la otra persona, sino que simplemente, la calidad no es óptima (pero sí aceptable).

Para poder hablar con otra persona primero hay que conectarse con el servidor adecuado. Allí aparecerá una lista de los usuarios que hay conectados en ese momento. Se elige a uno de ellos y se inicia la conversación. Para evitar que se sature la red, estos programas suelen estar activados por voz, con lo que evitan enviar paquetes que sólo tengan ruido ambiente. Vamos a hablar de dos de los programas que permiten este tipo de comunicación.

Internet Phone

Este programa ha sido realizado por VocalTec.
http://www.vocaltec.com
Hay disponible una versión gratuita que permite probar el programa durante 60 segundos. Requiere un 486 SX a 25 MHz si la conversación va a ser half-duplex, (los usuarios no pueden hablar a la vez) o un 486 a 50 MHz si la conversación va a ser full-duplex (como en la línea telefónica normal). Se necesitan 8 Mbytes de memoria RAM y una tarjeta de sonido full-duplex o dos tarjetas convencionales. Entre las tarjetas full-duplex citan la Tropez, de Turtle Beach, la AcerMagic S23, la Gravis Ultrasound Max y la ASB 16 Audio System. VocalTec ha creado una tarjeta (que hay que adquirir por separado) que acelera y mejora la compresión de los datos.

CyberPhone

http://magenta.com/cyberphone/
también dispone de una versión beta que los usuarios pueden utilizar sin límite de tiempo. Requiere como mínimo un 386 y una tarjeta de sonido de 16 bits que pueda digitalizar, como mínimo, a 8 KHz. El programa lo han depurado con una SoundBlaster 16 y piden a los usuarios de otras tarjetas que lo prueben y les informen de sus resultados. También permite charlar en half-duplex o full-duplex y cuenta con un par de funciones nuevas: además de conversar por voz, también se puede hacer Chat y enviar ficheros.



La videoconferencia combina imágenes y sonido para permitir que diversos grupos de usuarios, situados en lugares distintos, puedan comunicarse entre ellos en tiempo real. Ofrece todas las posibilidades de una reunión cara a cara, al tiempo que evita los problemas de organización de dichas reuniones.

Las aplicaciones son innumerables. La principal sin lugar a dudas, es la reunión de personal en una organización. Una empresa que cuente con filiales en distintos países puede realizar estas reuniones de forma muy sencilla, sin perder horas y horas en avión, evitando las molestias del desplazamiento o el desfase horario.

Otro campo de aplicación es la educación a distancia, ya sea permitiendo la "asistencia" a clase de alumnos que se encuentren alejados de los centros de estudio o incluso cuando el profesor se encuentre en otro lugar: una lección magistral puede llegar a los alumnos que lo deseen, independientemente de dónde se encuentre el ponente. También se puede aplicar a la medicina a distancia o "telemedicina". Los médicos pueden asistir a simposiums al tiempo que siguen en contacto con los pacientes o consultar los diagnósticos con otros médicos.

Cámaras y micrófonos

Teóricamente, el proceso es simple: cada grupo de usuarios se reúne en una habitación que debe cumplir unas condiciones especiales de iluminación y resonancia. En esta habitación hay una serie de cámaras y micrófonos que cada grupo utilizará para comunicarse con el resto. Normalmente, todas las cámaras, excepto una, enfocan a los participantes. La cámara restante apuntará a una pantalla donde se proyectan transparencias o diapositivas. El sistema debe disponer además, de monitores y altavoces para poder ver y oír a los demás grupos. Los micrófonos y las cámaras recogen el sonido y las imágenes. Esta información llega hasta un codificador/decodificador, o "codec" que la codifica digitalmente y la envía a través de una línea digital al resto de los participantes. Las habitaciones pueden tener el equipo integrado o se puede utilizar un sistema móvil que incluya todos los elementos.

Las videoconferencias se han utilizado hasta el momento en las grandes empresas, debido al elevado coste de los equipos especializados y al alquiler de las habitaciones (si no se dispone de una habilitada para ello). Pero el dinero no es el único problema: hay que solventar multitud de cuestiones técnicas. La principal, sin duda, viene dada por el ancho de banda, que es la cantidad de información que se puede mandar por una línea. Cuanto mayor sea el ancho de banda (en bits por segundo), más información podremos enviar por ella. Para que una imagen pueda ser reconstruida en el otro extremo de la línea hay que enviar gran cantidad de datos. Tomemos por ejemplo una imagen típica de VGA. Mide 320 x 200 píxeles, por lo que tendremos que enviar 64.000 bytes para reconstruir la imagen. Si queremos obtener una calidad similar a la de la televisión debemos enviar 25 imágenes por segundo o lo que es lo mismo, 1.600.000 bytes por segundo. Ni la red digital de servicios integrados (RDSI) ni una conexión Ethernet nos proporcionan esta velocidad. Aunque bajemos a diez fotogramas por segundo (lo mínimo para que se considere que la imagen nos llega en tiempo real) no vamos a conseguir mandar tanta información en tan poco tiempo. La única solución posible es la compresión de los datos.

Comprime, que algo queda

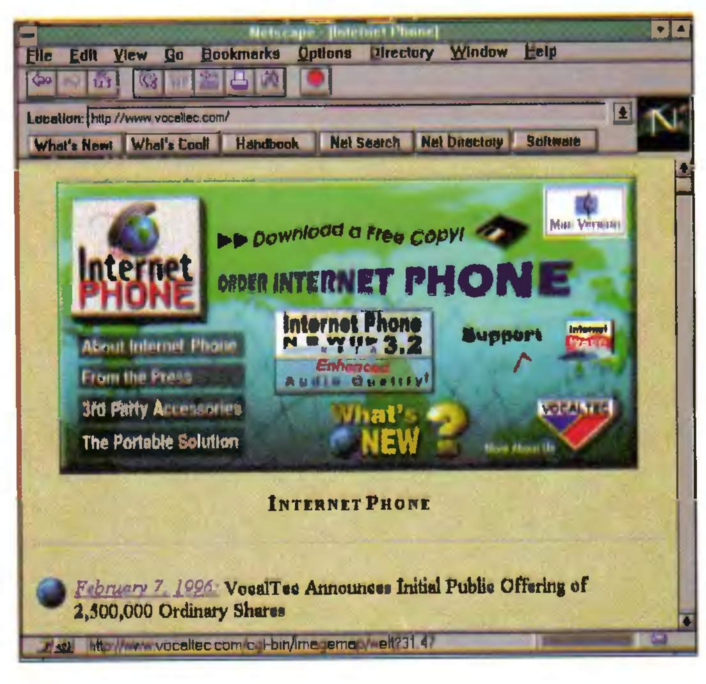
Hay dos grandes familias de algoritmos que permiten comprimir los datos: con pérdida (lossy) y sin pérdida (lossless) Si comprimimos una serie de datos con un algoritmo sin pérdida y a continuación los descomprimimos, los datos resultantes serán exactamente iguales a los originales. Estos algoritmos se emplean para comprimir programas, ficheros de texto, hojas de cálculo, etc. Los programas PKZIP y ARJ, entre otros, emplean esta técnica. Por el contrario, si comprimimos unos datos con un algoritmo con pérdida y a continuación los descomprimimos, la salida va a ser distinta de la entrada. Esta técnica no se puede emplear para comprimir ficheros como los anteriormente citados, ya que los resultados serían desastrosos. Sin embargo, es la más adecuada para emplear sobre imágenes, ya que las diferencias con la imagen original van a ser inapreciables. La compresión con pérdida consigue reducir más los datos, pero tarda más en el proceso. Así, la imagen de la niña mide 228 píxels de ancho por 330 de alto. Eso hacen un total de 75240 bytes. Si la convertimos en un fichero GIF (compresión sin pérdida), la imagen resultante ocupa 56830 bytes, es decir




http://www.sportsline.com
http://www.hollywood.com/
http://www.xs4all.nl/~jojo/pcgames.html
http://www.ran.es/***
http://www.greenpeace.org/
http://www.metawire.co
http://www.arco.sei.es
http://www.cyber24

un 25% menos que la imagen original. Si convertimos la imagen en un fichero JPEG (compresión con pérdida) con un índice de calidad de 10, el fichero resultante ocupa tan sólo 7931 bytes, es decir, casi el 10% del fichero original. La imagen resultante ha perdido un poco de calidad, pero es más que aceptable para utilizar en un sistema de videoconferencia.

El siguiente problema que nos encontramos viene determinado por la propia compresión de los datos, pues ese proceso requiere su tiempo. Normalmente, los algoritmos que más comprimen son los más lentos. Aquí vuelve a entrar en juego el codec del que hablamos antes; además de preparar los datos para enviarlos por la red, también puede comprimirlos. Al hacerse por hardware, el proceso es mucho más rápido. Los codecs permiten escoger al usuario el índice de compresión de los datos, para ajustarse a las posibilidades de la línea.



El último problema está relacionado con el sonido. Hay que evitar que la salida de los altavoces pueda ser recogida por los micrófonos, que a su vez la vuelven a enviar, etcétera. La realimentación de la señal producirá un eco que puede hacer que el sonido resulte incomprensible. Para evitar esto, se utilizan unos circuitos, llamados anuladores de ecos, que pueden ser independientes o ir incluídos en el codec.

Videoconferencia para las masas

La videoconferencia ha dejado de ser propiedad de unos pocos y ha pasado al dominio público. Esto se ha debido a lo siguiente:

Los ordenadores personales han reducido considerablemente su precio al tiempo que han ido aumentando su potencia. El codec ha dejado de ser una caja negra o una cara tarjeta que había que añadir al ordenador y a la que había que conectar las cámaras.

Un Pentium rápido puede hacer las veces de codec.

No hace falta utilizar una línea digital RDSI ni Ethernet, aunque si la tenemos será mejor. Basta con un módem de 28.800 baudios. De hecho, hay un estándar que poco a poco se va imponiendo, el H.324, que se utiliza para videoconferencias en una línea telefónica analógica normal con esos módems. Desde luego, si no nos importa que la imagen vaya a saltos, podemos usar un módem de 14.400 baudios.

La mayoría de ordenadores cuentan ya con una tarjeta de sonido a la que podemos conectar un micrófono y unos auriculares.

Otro elemento que encarecía el sistema era la cámara. La situación ha cambiado. Connectix *http://www.connectix.com* ha lanzado al mercado la cámara QuickCam, una cámara de vídeo en blanco y negro que se conecta directamente al puerto serie del ordenador. Esta cámara cuesta cien dólares (unas trece mil pesetas).

El último elemento que queda es la infraestructura sobre la que se apoya la videoconferencia, el lugar por donde viajarán los datos. Hablamos, naturalmente, de Internet.

Conferencia a través de Internet

La universidad de Cornell ha desarrollado un programa llamado CU-SeeMe con dirección en *http://www.wpine.com/* que permite a los usuarios participar en una videoconferencia mediante ordenadores conectados con el protocolo TCP/IP (principalmente a través de Internet). El programa tiene su origen en "maven", una utilidad creada por Charlie Kline que permitía a los usuarios de Macintosh transmitir sonido en tiempo real por Internet. Este programa fue toda una revolución, hasta tal punto, que actualmente existen en los Estados Unidos y en Australia algunas emisoras que radian sus programas vía Internet, además de hacerlo de la manera habitual.

El proyecto CU-SeeMe vió la luz en agosto de 1993 como un experimento para transmitir sonido y vídeo en tiempo real por la red. La primera versión funcionaba en Macintosh y sólo contaba con la posibilidad de transmitir imágenes (el sonido llegó más tarde). En 1994 apareció la versión PC. Aunque las primeras versiones de estos programas dejaban mucho que desear en cuestión de calidad de sonido e imagen, han sido las primeras que han acercado

la videoconferencia al usuario medio, de manera sencilla.

El programa ha ido evolucionando y ya permite, por ejemplo, la comunicación entre PC y Macintosh (en las primeras versiones sólo era posible comunicarse con ordenadores un mismo tipo).

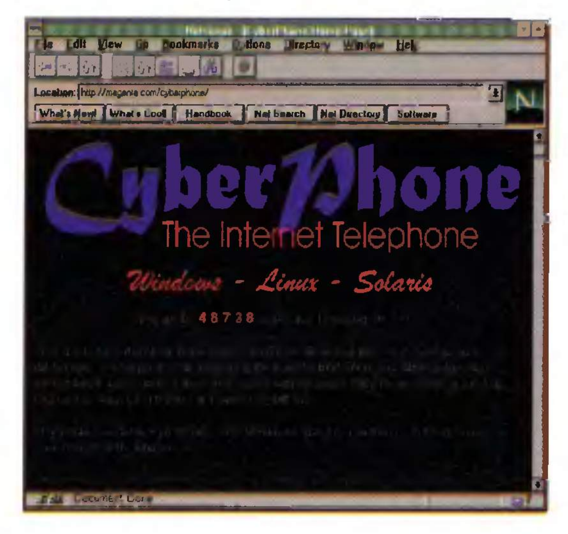
CU-SeeMe permite las videoconferencias persona a persona y persona a grupo. En el primer caso, basta con teclear la dirección Internet de la otra persona. Si queremos comunicarnos con más de una persona tendremos que utilizar unos servidores especiales, llamados "reflectors" (reflectores) que reciben nuestra información y se la envían al resto de los participantes. En la actualidad existen más de cincuenta servidores de este tipo.



Party-line virtual

Este programa ha causado furor en Internet y han surgido todo tipo de servicios relacionados con él: retransmisiones deportivas y conciertos, performances y hasta cadenas de televisión caseras, ya que con una inversión mínima se tiene una audiencia potencial de sesenta millones de personas. Un grupo de estudiantes de la universidad de Texas ha creado una emisora de televisión que emite programas musicales las veinticuatro horas del día, utilizando CU-SeeMe. La NASA, por su parte, ha creado un reflector donde podemos ver vídeos con imágenes de las misiones de las lanzaderas, programas educativos y entrevistas.

Su uso más habitual es como IRC con imágenes, una especie de party-line virtual. Otras aplicaciones incluyen tutorías de alumnos con los profesores en la universidad Simon Frasier y la coordinación de una investigación llevada a cabo por dos grupos alejados entre sí.



CU-SeeMe necesita para enviar y recibir imágenes y sonido un 486 DX/66, aunque dependiendo de los codecs por software que usemos, podremos necesitar un Pentium. Respecto a la memoria, bastan 4 Mbytes de RAM (aunque recomiendan 8). Otros requisitos son Windows en 256 colores, tarjeta de sonido de 8 bits con micrófono, una tarjeta de captura de vídeo sin overlay y una cámara con salida NTSC o S-vídeo. Naturalmente, necesitamos una conexión a Internet y un módem de 28.800 baudios o superior, aunque el programa se puede utilizar bien a 14.400.

¿Qué puedo hacer?

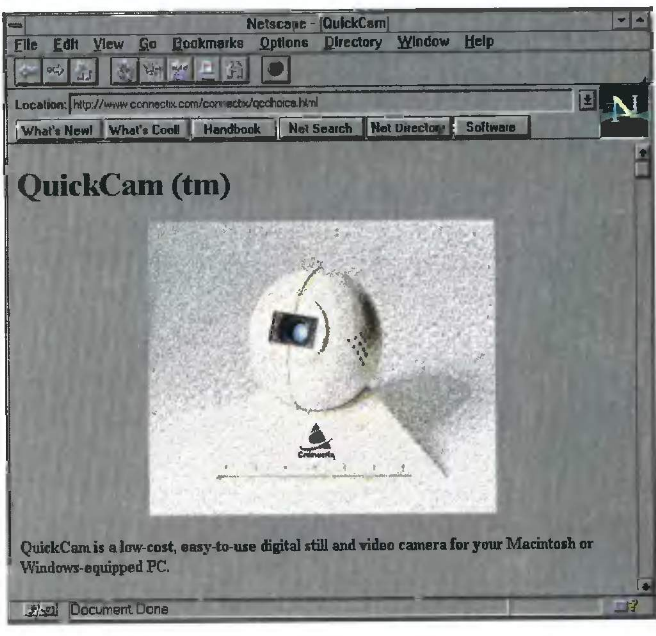
CU-SeeMe nos permite cualquier combinación de recepción y emisión de sonido y vídeo, según la calidad de la línea y el ancho de banda. Podemos renunciar a las imágenes y sólo recibir y enviar sonido o decidir que sólo queremos recibir, pero no enviar, etc.

La forma de conexión es similar a la explicada en el caso da la comunicación por voz: basta con conectarse a un servidor de CU-SeeMe y elegir si vamos a enviar vídeo, sonido, todo o nada.

Lo único que nos queda es escoger, entre la lista de la gente que está conectada, a las personas con las que queremos hablar, hasta un máximo de siete. Una vez completados los requisitos aparecerán las ventanas del resto de usuarios. Aparte de las imágenes de sus cámaras, podemos ver información adicional: si tienen nuestra imagen en pantalla, si quieren recibir sonido y una línea adicional de información sobre el usuario, dónde puede figurar su nombre o su dirección (o lo que el usuario decida) Podemos enviar el sonido a todo el grupo o a un usuario en particular, haciendo click sobre un botón de la ventana de ese usuario. Además, hay dos formas de enviar el sonido: pulsando un botón para hablar (como los walkie-talkies) o en modo manos libres, activado por voz. Este método es el más cómodo para el usuario, pero puede dar problemas si estamos en una habitación ruidosa o tenemos música puesta, ya que si está lo suficientemente alta, puede activar la transmisión. Las últimas versiones incluyen una venta-



na en la que los usuarios se pueden comunicar por escrito. Hasta el momento, las comunicaciones por texto eran posibles a través de la ventana de vídeo.



¿Cómo funciona?

La cámara recoge las imágenes de vídeo y las reescala a 160 por 120 píxeles con dieciséis tonos de gris (4 bits por píxel). El programa descompone esa imagen en bloques de ocho por ocho píxeles. A continuación se compara cada bloque con el último enviado y, si ha cambiado de manera significativa, se le aplica un algoritmo de compresión sin pérdida y se envía. Ya que se pueden perder paquetes de datos en el camino, el programa enviará el bloque cada número determinado de fotogramas, independientemente de que se hayan producido cambios o no. Si queremos retransmitir las imágenes habituales de una videoconferencia (un busto parlante) este método es bastante bueno y evita que se sature la línea de comunicación más de lo necesario.

Inconvenientes

El principal inconveniente es al ancho de banda empleado en las transmisiones. CU-SeeMe no cuenta con tecnología multicast, así que si queremos enviar nuestra imagen a todos los participantes, la información se copiará tantas veces como destinatarios tenga. Si utilizara multicast, los participantes que dependieran de un mismo servidor podrían aprovechar el mismo paquete de datos.

Otro problema surge cuando distintos usuarios envían sonido al tiempo. Si el proceso fuera analógico, las distintas ondas se sumarían y escucharíamos el conjunto de todas ellas. Al ser digital, los datos llegan en paquetes entremezclados, lo que dificulta la comprensión.

El movimiento no es demasiado fluído a no ser que se disponga de un módem de 28.800 baudios. El tiempo de refresco puede ser irregular, ya que depende de lo cargada que esté la red en ese momento. A pesar de todos estos inconvenientes, el programa ha conseguido acercar la videoconferencia a todos los públicos. El coste es muy bajo, casi despreciable si se compara a un sistema de videoconferencia comercial.

Otra forma de comunicación

Al igual que ocurrió en las news y en las charlas por IRC, las videoconferencias a través de Internet tienen sus propias reglas no escritas de cortesía o netiquette. Esta muy mal visto seguir enviando imágenes cuando no estemos delante del ordenador, ya que consumen ancho de banda. Se considera de mala educación enviar música (entre otras cosas, por que la calidad del sonido no va a ser buena). Tampoco se recomienda enfocar la cámara a una ventana, ni ausentarse del puesto sin dejar un pequeño mensaje explicativo.

Al igual que las últimas líneas de los mensajes de las news suelen llevar la firma (signature) de su autor, con su dirección, aficiones o algún tipo de comentario, los usuarios de CU-SeeMe empiezan a dejar sus caras como firma digital. Si tenemos conexión de vídeo con un participante y éste se desconecta del reflector, su imagen permanecerá en pantalla hasta que cerremos esa ventana. Esta característica la aprovechan los usuarios del programa para poner una cara graciosa justo antes de desconectar.

Internet ha dejado de ser un medio para el intercambio de información y se ha convertido en una nueva herramienta que facilita la comunicación entre las personas. Cosas que hasta ayer mismo parecían imposibles, hoy son realidad.

Juan Alonso

TE VEO, ME VES

Para realizar tus propias videoconferencias dirige tu URL a la dirección de White Pine Software en la red.

http://www.wpine.com/. El programa CU-SeeMe ha pasado a ser comercial, pero aquí nos permiten obtener una demo de forma gratuita. Durante treinta días tenemos la posibilidad de comprobar la eficacia de este software multiplataforma (PC o Macintosh), previo registro, sin coste alguno. También cabe la posibilidad de comprarlo directamente en http://www.cu-seeme.com

Para opinar sobre este tema tenéis a vuestra disposición el buzón:
reportajes.netmania@hobbypress.es

¡Si ésta es la imagen que tienes de Internet...



COMPARATIVA DE PROVEEDORES APARECIDA EN EL No. DE OCTUBRE DE CLICK MAGAZINE. "Intercom es un proveedor muy rápido y con unos precios altamente económicos".

cambia de idea!

Acceder a INTERNET todavía te plantea dudas. Déjanos aclararte las más importantes:



¿Por qué es tan importante la velocidad?

Cuanto más rápido sea tu acceso a Internet mayor será tu productividad. Tu tiempo vale dinero, y más aún si has de pagar la línea telefónica y el minutaje de tu proveedor. En prueba comparativa llevada a cabo por Click Magazine nuestro acceso a EE.UU. resultó ser más de un 300% más rápido que el promedio obtenido por la totalidad de proveedores de la competencia. Además, Intercom dispone de 64 líneas de entrada (¡no queremos comunicar!), y todas a 28.800 bps.

¿Es muy complicado conectarse?

No, en absoluto. Al darte de alta en Intercom recibirás GRATUITAMENTE, además del libro de ANAYA MULTIMEDIA "INTERNET Al día en una hora", el software cliente para PC de Galacticomm ®, solución online líder en el mundo y que hemos traducido al español; esto es lo que hace que conectar con nuestro servidor sea tan fácil e intuitivo, y por supuesto, rápido. Además si tienes algún problema, nuestros técnicos te responderán con una simple llamada. La conexión puedes hacerla tanto con PC como con Mac.

¿Qué otros servicios me ofrece Intercom?

¿Profesionalmente? Poder reducir los costes de comunicación en un 90%. Enviar y recoger tu correo diario desde cualquier parte del mundo. Enviar cientos de documentos por el coste de una única llamada local de un minuto. Reuniones virtuales con tus clientes o colaboradores ... ¿todavía no te parece bastante? Imagina poner vuestro catálogo de productos con fotos en color a disposición de más de treinta millones de usuarios por 10.000 ptas./mes. ¿Particularmente? Entra en las charlas en tiempo real con gente de todo el mundo, navega, compra en un centro comercial virtual. Recoge el software que bajamos y seleccionamos diariamente desde EE.UU. Participa en más de 8.000 foros de discusión comentando tus dudas y aficiones. ¡Ah! el soft Galacticomm ® te brinda poder jugar al Doom desde tu casa con contrincantes reales. Todo un nuevo y fascinante concepto de ocio. Y si alguien se da de alta, porque te oyo a tí hablar de nosotros, recibes de INTERCOM muchas horas gratis. Y las sigues recibiendo si esa persona habla a su vez... y por la siguiente...

¿Cuánto cuesta todo esto?

Poco, muy poco. Alta, libro de ANAYA y software totalmente gratuitos. Acceder a todos nuestros servicios de BBS sin límite de tiempo cuesta 1.500 ptas. al mes. Si además quieres 20 h. de acceso a Internet sube a sólo 3.200 ptas./mes más 225 ptas. por hora adicional y, si vas a utilizar mucho más que 20 horas, acógete al precio fijo de 4.500 ptas./mes. Si temes a la factura del teléfono, tranquilo; si conectas desde Barcelona u otra de nuestras ciudades franquiciadas, te costará alrededor de 2 Ptas. por minuto (tarifa urbana). Desde otros puntos, utiliza nuestro 902 de coste inferior a llamada interprovincial. Si quieres darte de alta de nuestros servicios o todavía tienes alguna duda, llámanos.

¿Quieres montar tu propia franquicia Intercom?

Si conoces a fondo la informática o las telecomunicaciones, dispones de estructura y crees que te interesaría franquiciar en exclusiva para tu provincia nuestros servicios, solicita información Fax: 580 56 60. Voz: 580 28 46. E-mail: Info@intercom.es.





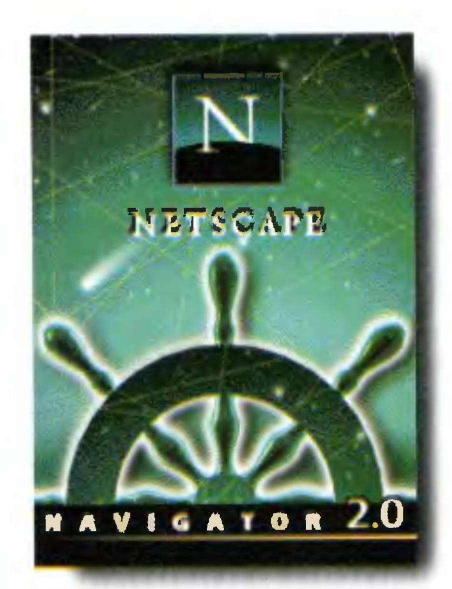
Información 902 20 30 60

Central Barcelona	93 580 28 46
Franquicias	
Girona	972 20 35 75
Las Palmas	928 27 46 20
Sevilla	95 466 06 61
Distribuidores Exclusivos	
Valladolid	983 33 41 96
Tenerife	922 25 66 32

Visita nuestro WEB: WWW.Intercom. ES. Ya en INFOVIA 055. Indice proveedores ON LINE. Conexión como demo, vía modem. Tel. 580 18 06. 902 23 99 59

NETSCAPE NAVIGATOR 2.0

http://home.netscape.com/comprod/upgrades/index.html



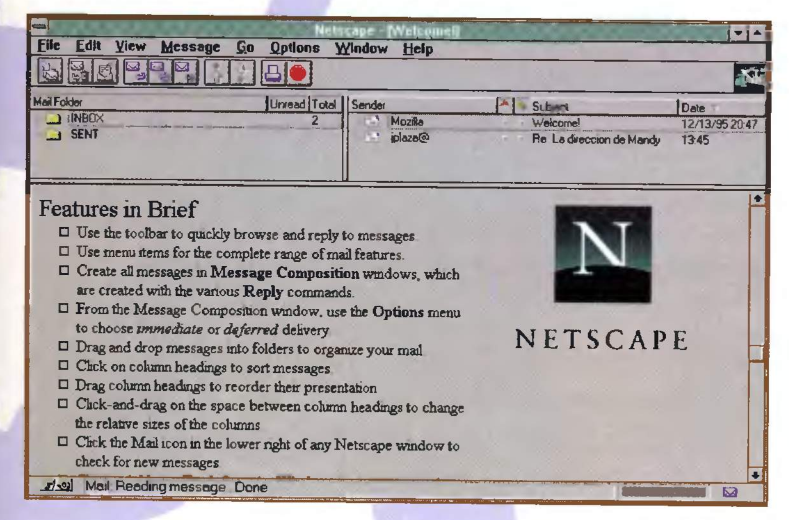
Tras varios meses de betas, Netscape ha lanzado finalmente una nueva versión de su famoso browser. Netscape 2.0 ofrece nuevas posibilidades tanto al usuario final como a los diseñadores de páginas, al tiempo que mantiene su sencillez de uso.

LA NUEVA GENERACIÓN

Netscape ofrece una versión de 16 bits para usar sobre Windows 3.10, Windows 3.11 y Windows para Trabajo en Grupo, versión que deberemos utilizar aunque hayamos instalado el Win32s. Así mismo, disponemos de una versión de 32 bits para Windows 95 y Windows NT, aunque en estas plataformas también podremos usar la versión de 16 bits. La única diferencia entre ambos programas es que el de 16 bits no cuenta con Java (pero sí con JavaScript). Netscape ofrece otro producto más, el Netscape Navigator 2.0 Gold (de momento en beta), que es similar al 2.0, pero incluye además un editor de HTML para diseñar nuestras propias páginas.

La primera impresión

Al arrancar Netscape 2.0 veremos que, aparentemente, las cosas han cambiado muy poco: una opción más en el menú, un icono nuevo en la parte inferior derecha... No nos dejemos engañar, hay cambios (pocos) y mejoras (muchas). Vamos a verlos detenidamente.



Este interface me suena

En el nuevo Netscape se ha conservado el interface, lo que es muy de agradecer ya que nos evita tener que aprender de nuevo a utilizar el programa. La barra de herramientas sigue teniendo los mismos iconos y éstos, las mismas funciones. La forma de desplazarse por las páginas no ha cambiado en absoluto, pero se ha añadido una nueva función a la línea donde aparece el lugar en el que nos encontramos. Ahora es una lista desplegable que nos permite volver fácilmente a las últimas URL visitadas.

Si observamos los botones, veremos que ha desaparecido el que nos permitía leer las news y en su lugar hay un botón que nos lleva a una página www donde aparecen los últimos productos que ha desarrollado Netscape. Esto no quiere decir que ya no podamos leer las news desde Netscape, todo lo contrario. En lo que atañe a los usuarios, news y mail son las partes del programa que más han cambiado. Hablaremos de ellas más adelante.

En la barra de menú hay una opción nueva, Window. Desde ella podemos acceder al lector de correo, al lector de news y al "Address Book" para guardar las direcciones de correo a las que escribamos con más frecuencia. El editor de bookmarks también ha cambiado bastante. Ya nos podemos olvidar de la complicada forma de crear submenús y separadores con la que contaba la versión 1.1. Ahora todo es cuestión de "arrastrar y soltar" y la lista queda ordenada. Las opciones de los menús han sido ordenadas de forma más lógica. Por ejemplo, dentro del menú View se encuentra la opción Document Source (Código fuente del documento) donde se muestra, en una nueva ventana, el código HTML del documento, con las palabras clave en diversos colores. En este menú también se encuentra la opción Document Info (Información sobre el documento) donde aparece la codificación del documento (para los caracteres internacionales), si es un documento seguro o no, los links que tiene, si está o no en la caché, fechas de modificación, etc. Otro menú que también ha sufrido grandes cambios es el de Preferences, que ahora aparece reordenado y con una nueva opción para elegir la codificación de documento.

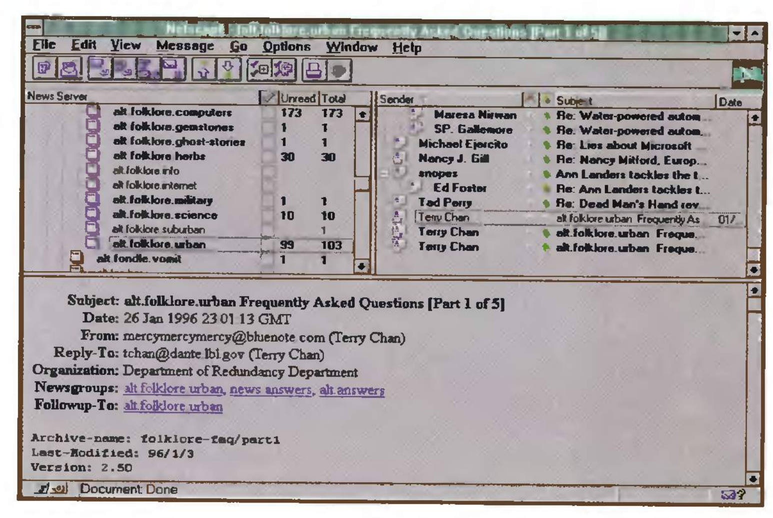
Mail, de ida y vuelta

Este es uno de los principales cambios que ha sufrido el Netscape. Ya es capaz de recibir correo (antes sólo lo enviaba) y presenta las funciones típicas de un lector de correo, pero integrado con el browser. Podemos clasificar nuestro correo en carpetas, consultar automáticamente si hay mensajes nuevos, crear los mensajes off-line, ordenarlos por fecha, tema o dirección, etc. Hay que resaltar que podemos enviar y recibir ficheros HTML con gráficos, links, diversos tipos de letra... (Netscape genera uno automáticamente al arrancar el programa por primera vez).

Se ha incorporado la función "Address Book" (similar a los Nicknames de otros lectores de correo) que evita que tengamos que recordar las direcciones de correo. Basta con añadir parejas nombre de usuario-dirección de correo, para que cuando escribamos el nombre en la dirección del mensaje, el lector lo sustituya automáticamente por la dirección. También podremos crear listas de correo para enviar el mismo mensaje a más de una persona de forma automatizada. En resumen, la nueva opción de correo va a hacer que nos replanteemos si nos hace falta un lector de correo independiente que ocupe el precioso espacio de nuestro disco duro.

Acceso fácil a las News

El interface de acceso a las news es similar al del correo y permite crear artículos multimedia con imágenes y sonido, seguir los threads de los artículos e incrustar URL, páginas HTML, imágenes y Live Objects. Si ya utilizas un lector de news, el cambio a Netscape es muy sencillo, ya que puede leer e interpretar el fichero NEWSRC que ►



estés utilizando. Los cambios comentados hasta ahora se refieren sólo al interface con el usuario, pero esto no es lo único que ha cambiado. Se ha ampliado el lenguaje HTML con nuevas funciones, algunas realmente espectaculares.

Frames flexibles

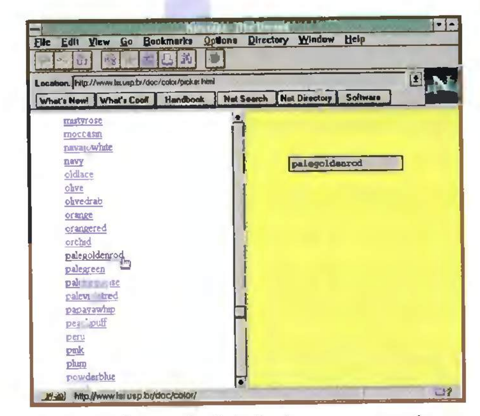
Los frames o marcos proporcionan mayor flexibilidad y comodidad a la hora de manejar las páginas. Cada marco se trata como una zona independiente dentro de la página. Pueden tener barras de desplazamiento o no y dependiendo de la implementación, el usuario puede controlar su tamaño. Cada marco cuenta con una dirección URL única.

La ventaja de los marcos está en que se puede acceder a diversas páginas simultáneamente. Por ejemplo, supongamos que accedemos a una página sin marcos en la que aparece una lista de enlaces a direcciones www relacionadas con algún tema. Accedemos a la primera dirección, se borra la pantalla, se carga la página, no nos interesa, volvemos hacia atrás, se vuelve a cargar la hoja índice. Ahora pasamos a la segunda entrada y repetimos el proceso. La cuarta vez que repitamos, ya estaremos hartos de andar yendo y viniendo. Gracias a los frames, esto se hace mucho menos tedioso, de modo que la ventana del Netscape se divide en dos. En la parte izquierda aparece la lista de enlaces y la derecha permanece en blanco. Elegimos la primera dirección de la lista y el contenido aparece en la parte derecha. Si no nos interesa, escogemos la segunda dirección (la lista no ha desaparecido de la parte izquierda en ningún momento) y repetimos el desarrollo. Más rápido, más cómodo, más eficaz.

También se pueden usar para que aparezca un mensaje fijo en la ventana, como el autor de la página o un menú para acceder a los servicios más importantes.



Los dos frames de la parte izquierda nos permiten acceder fácilmente al menú de ese servidor.



Ejemplo de JavaScript. Basta con pasar el cursor por encima de uno de los nombres de la lista de la izquierda para que el fondo del frame derecho cambie de color y aparezca el nombre en el recuadro.

Java y JavaScript

Las aplicaciones (o applets) Java permiten a los usuarios interactuar con las páginas y la actualización en tiempo real de las mismas. Estos programas están diseñados en un lenguaje parecido al C++, pueden utilizarse en distintas plataformas y están diseñados de forma que proporcionan seguridad en la red, incluyendo salvaguardas contra los virus y las modificaciones no autorizadas.

JavaScript, por su parte, es un lenguaje basado en Java que permite a las páginas reaccionar frente diversos sucesos: inicio, salida, pulsaciones del ratón... Uno de los ejemplos más simples permite cambiar el color del fondo de la página. Otras páginas incluyen un reloj que se va actualizando cada segundo, una calculadora o el juego de las tres en raya. Los programas escritos en JavaScript van incluidos dentro del código HTML y no hace falta compilarlos.

Los Plug-Ins

Los plug-ins añaden nuevas funciones a Netscape, integrando todo tipo de datos en la misma ventana del browser como animaciones QuickTime, documentos Acrobat, etc.

Netscape como tal, soporta pocos tipos de datos: el propio código HTML, GIF, JPEG y nada más. Por ejemplo, para ver un fichero TGA tendríamos que grabarlo y usar un visualizador externo o configurar un helper para poder visualizarlo. Gracias a los plug-ins podemos ver este tipo de gráficos integrado en la propia página, sin necesidad de llamar a un programa externo. Ya existen diversos plug-ins. Así, para escuchar un fichero midi al tiempo que se lee una página, para ver gráficos vectoriales, hojas de cálculo, animaciones MPEG...

La instalación de los plug-ins es muy sencilla. Se graba en disco y se ejecuta (normalmente viene comprimido). La próxima vez que se cargue el Netscape y se acceda a las páginas que tengan ese tipo de datos, el plug-in se activará automáticamerte.

Más mejoras, más

En cuanto a gráficos, se ha añadido la posibilidad de hacer animaciones a partir de GIF, además soporta imágenes JPEG progresivas que se cargan a mayor velocidad. Respecto al texto, ya se pueden colorear de forma independiente las letras (y palabras), se han añadido opciones de subíndice y superíndice, así como diversas formas adicionales de centrado y sangrado. También se ha mejorado la seguridad en las transferencias. Por último, ya podemos enviar ficheros en los formularios y hacer uploads con el protocolo FTP.

Juan Alonso



DIÁLOGOS EN LA RED

@

El IRC es uno de los servicios más interesantes de la red Internet. Permite conectar en tiempo real con personas de todo el mundo a través del teclado del ordenador. En este artículo vamos a explicar, paso a paso, todo lo que debéis saber para charlar animadamente con cualquier internauta.

IRC

La Red ofrece la oportunidad de comunicarnos con varios internautas a la vez y en tiempo real mediante el servicio **Internet Relay Chat**



Si lo que pretendéis es comunicaros mediante vuestro ordenador con otras personas del mundo, estáis de enhorabuena, vuestro servicio en Internet es el IRC. Nosotros, por lo que pueda pasar, os avisamos de que es una de las opciones más adictivas, ya que es posible conectar con gentes de todo el mundo y además, en 14 idiomas diferentes. ¡Y todo en tiempo real a través del teclado del ordenador y vía módem!

En los servidores IRC, los temas que podemos encontrarnos son de los más variado y es, sin duda, una de las mejores formas de enriquecer, aportando y accediendo, opiniones y puntos de vista. El servicio, para nuestra perdición, funciona las 24 horas del día y 365 días al año.

Entender algo de inglés es casi imprescindible, puesto que en muchísimos canales las conversaciones se realizan en este idioma, pero no desesperéis hay canales con lenguajes para todos lo públicos.

El IRC son las siglas de Internet Relay Chat, cuyo código original fue escrito por el Sr. Jarkko Oikarien. Internet Relay Chat es un sistema de comunicación basado en una arquitectura de cliente/servidor. Además de tratarse de un servicio Multi-Usuario, permite una multitud de personas por canal y Multi-Canal, existen decenas diferentes tratando los temas más inverosímiles.

El sistema está basado en un programa llamado Talk, aplicación que proporciona la posibilidad de comunicar dos ordenadores de forma interactiva, es decir, que aquello que uno escribe (teclea) en su ordenador, otro lo recibe en pantalla. En el sistema Talk y dadas sus características, sólo se podía establecer comunicación entre dos ordenadores a la vez, mientras que el que ahora nos ocupa, IRC permite que el número de usuarios conversando sea indeterminado.

Dada la limitación del Talk aparece el IRC (Internet Relay Chat) que, como hemos comentado, permite la conversación entre varias personas simultáneamente en cada uno de los nodos, áreas o canales, aumentando la riqueza de éstas y permitiendo que, por ejemplo, si lo que deseamos es resolver algún problema de nuestro querido ordenador, sean muchas personas las que puedan atender nuestra solicitud. ¡Alguien sabrá la solución! Desde una mira mucho más lúdica, poder comunicarnos con varias personas a la vez en tiempo real, es de por sí, suficiente motivo para probar este tipo de comunicación.

Chatear con todos

En el Internet Relay Chat se han mantenido y mejorado las características del Talk,

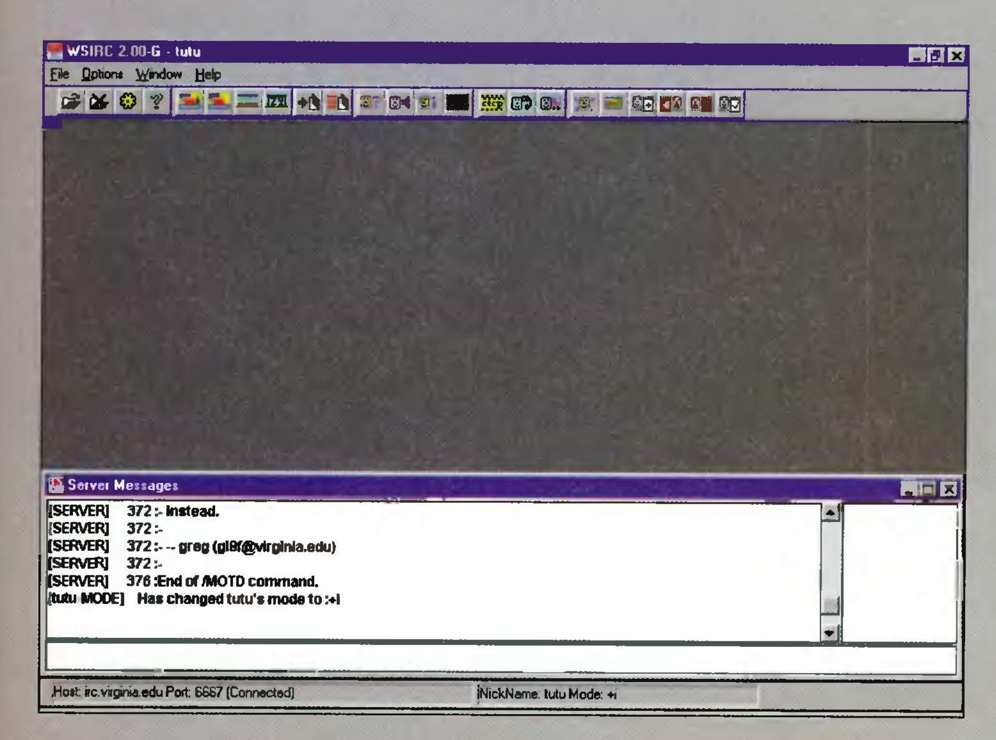












permitiendo un número indefinido de personas "chateando" y ejecutándose en tiempo real, además de implementar capacidades de transmisiones privadas y unos protocolos de transmisión mejorados con accesos mediante la red Internet.

Se ha de decir que no es un servicio muy seguro si lo que pretendemos es que el contenido de nuestra conversación no llegue a otras personas. Pero por otro lado, debemos recalcar que es un sensacional medio de comunicación libre.

El sistema IRC está basado, como hemos comentado ya, en un modelo cliente/servidor. Clientes son los programas que nos permiten la conexión con los servidores de IRC. Los servidores son los programas que realizan la gestión de los datos y mensajes de los programas clientes. Estos programas existen para la mayoría de los sistemas operativos, ya sea éste Unix, Mac, Vms, Dos, Windows...permitiendo la conexión a los distintos servidores.

Desde cualquier ordenador, y teniendo acceso a Internet, podremos conectarnos a este servicio. Os recomendamos que antes de realizar una conexión con IRC leáis atentamente la ayuda del programa WSIRC, que encontraréis en el CD-ROM de portada, para que vuestra conexión sea más ágil. De todas formas el programa nos facilita, mediante la barra de botones, realizar las acciones más usuales en una conexión de este tipo, sin necesidad de aprendernos de memoria los comandos.

El IRC funciona mediante una serie de servidores repartidos por el mundo, que gestionan el acceso a los diferentes canales. Si estáis realizando una conexión con vuestro servidor IRC preferido, pero éste está ocupado, no tenéis más que acceder mediante otro servidor, ventajas de la red de redes. Existe una subred llamada Undernet, en la que los servidores no están masificados, como veis se trata de un servicio a la carta. En España están en proyecto varios servidores, conociendo de momento dos, uno que operará desde Ciudad Real y otro que desde Barcelona está gestionado por la Universidad Politécnica. De todas formas, en este momento no se trata de servidores fijos, ya que operan de forma intermitente.

En la tabla que reproducimos en la última página del artículo encontraréis un gran número de servidores a lo largo y ancho del mundo, para que elijáis el que más os guste.

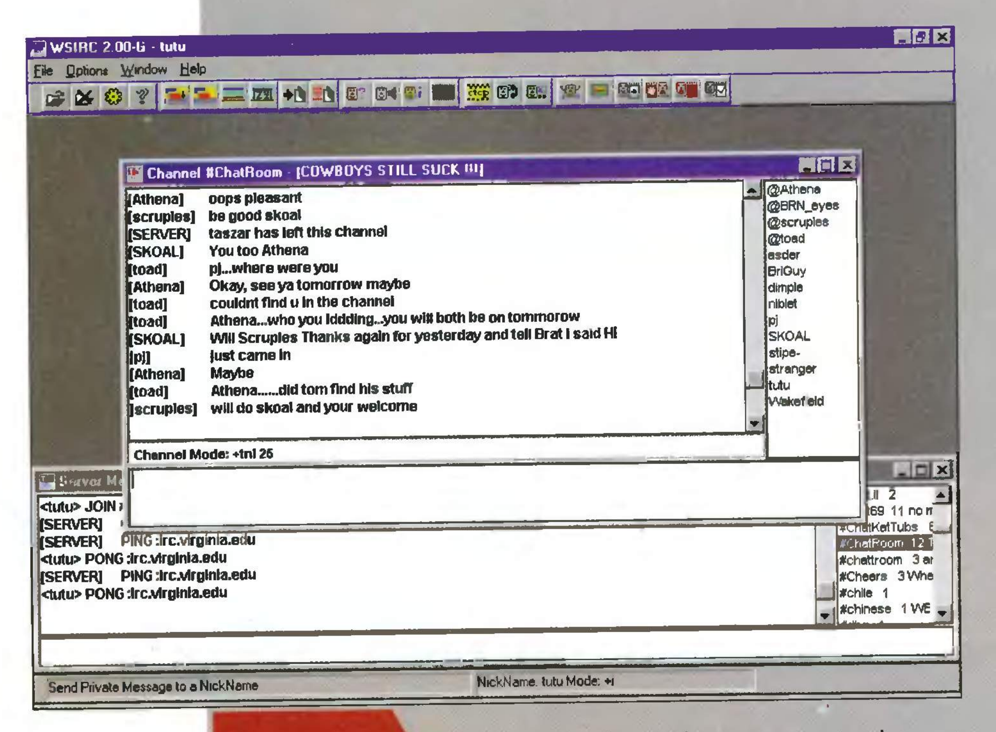
Buenas maneras

Durante las sesiones de IRC, a pesar de ser un sistema de comunicación abierto a las opiniones y comentarios de todo el mundo, se han de evitar una serie de conductas que podrían producir el "kick" o expulsión del canal. Estas normas son las mismas que seguiríamos en una conversación entre un grupo de amigos: no molestar con comentarios ofensivos, no acaparar el espacio con cantidades de información no válida (dump) u otro tipo de conductas que reduzcan la funcionalidad del IRC. Importante es tener en cuenta que al dirigirnos a los usuarios de un canal hemos de hacerlo en su idioma, es decir, que si es el inglés deberemos hacerlo en ese idioma; ésta y otras informaciones las encontraremos en el tópico del canal.

Si en algún momento en vuestra pantalla aparecen caracteres extraños no os preocupéis, puede deberse a que hayáis conectado con algún canal de los países escandinavos o asiáticos; en ambos casos, debido a características de su alfabeto, deben transcribir las letras de ese modo: [, { ó \, I.

Cuando se accede a un canal, es costumbre saludar a todos los que se hallen en él.





Para ello emplearemos un simple, pero efectivo "Hello all" o cualquier otra forma de cortesía. De todos modos, y en base a una convivencia entre vecinos de canal, si sólo pretendemos saludar a una persona en concreto lo mejor es hacerlo mediante un mensaje privado, al igual que en el caso de las despedidas.

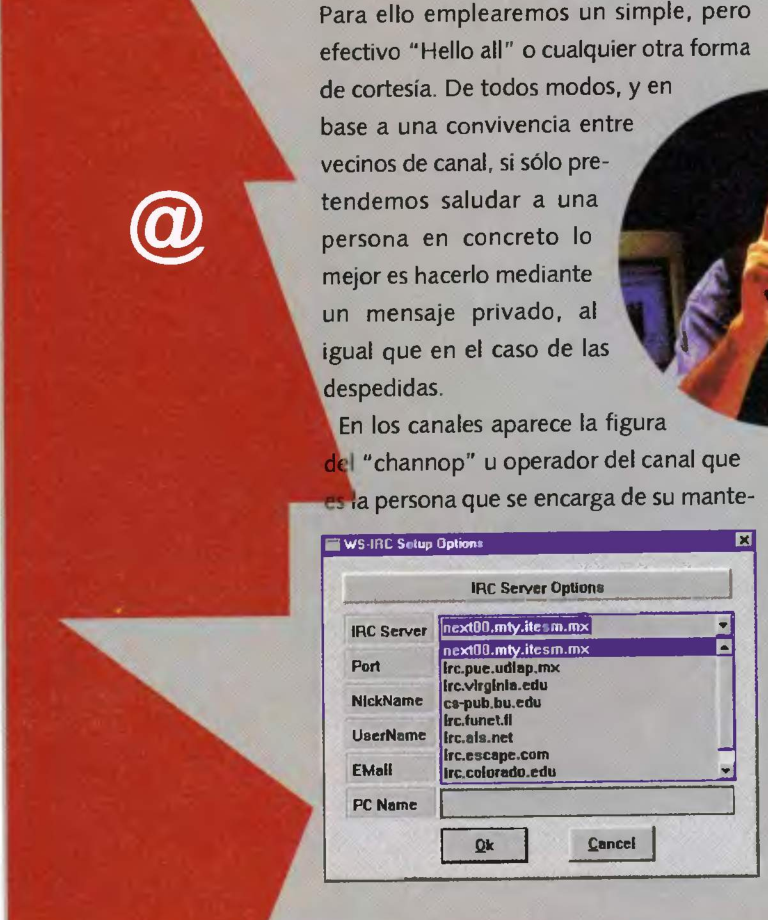
En los canales aparece la figura del "channop" u operador del canal que es la persona que se encarga de su mantenimiento. En un principio es quién lo crea y establece las características de éste: idioma, temas, restricciones... aunque posteriormente y en función del volumen suele compartir esta tarea añadiendo "channops", conocidos también como "ops".

Como ya hemos comentado, el IRC no es el sistema más adecuado para transmitir información confidencial. Una de las razones es que la comunicación es abierta, es decir, todos ven lo que tú dices y a la inversa. Sin embargo, y de ahí su atractivo, también permite establecer conversaciones privadas. Éstas se pueden realizar mediante los comandos: /MSG, /QUERY y /NOTICE. La diferencia entre ellos (ver lista de comandos) es que mientras con NOTICE y MSG envías un mensaje privado, con QUERY lo que haces es iniciar una conversación privada.

A su vez el comando MSG permite enviar un mensaje privado a una o varias personas, especificando una lista de alias, "nicknames", separados por comas.

Si lo que deseas es enviar un mensaje a la última persona que te envió un MSG, el lugar del alias ha de ser ocupado por una coma ",". Si el alias es un punto "." envías el mensaje a la última persona a la que lo hiciste.

Ahora bien, cualquier administrador IRC podría poner su servidor en "debug mode" y guardar aquellos mensajes que son transmitidos a través de su nodo. La opción a esto es establecer conexión directa entre clientes mediante el sistema DCC como si se tratara de una conexión tipo Talk. Sin embargo, si alguien te pide el envío de un fichero mediante DCC, nunca lo hagas sin estar seguro de lo que envías.



Connect To Server












LOS COMANDOS EN IRC

Esta es una lista de comandos IRC. La mayoría de los programas cliente soportan estos comandos, especificando incluso aquellos que no utiliza. Los comandos siempre van precedidos por una barra inclinada hacia la derecha "/" y muchos de ellos han de tener atributo. Explicado con un ejemplo: si lo que pretendemos es ver la lista de servidores que tengan una "P" en su nombre, la sintaxis sería la siguiente: /LINKS *P*

Comando	Acción
!	*Permite reeditar el comando anterior.*
ADMIN	*Informa sobre un servidor.*
AWAY	*Da a entender que no estás prestando atención en ese momento.*
CLEAR	*Limpiar la pantalla.*
CTCP	*Cambia ciertas acciones específicas del cliente (Client to client Protocol).*
DATE	*Muestra la fecha y la hora en el servidor.*
DCC	*Maneja conexiones directas a clientes remotos.*
DESCRIBE	*Envía información sobre ti a una persona o canal.*
HELP	*Accedes a la ayuda.*
HISTORY	*Aparece el historial.*
IGNORE	*Ignorar a determinadas personas, y no recibir sus mensajes.*
INFO	*Información sobre el IRC.*
INVITE	*Envía una invitación a otro usuario.*
JOIN	*Accedes a un canal.*
KICK	*Expulsas a alguien de un canal.*
LASTLOG	*Listar los últimos mensajes.*
LEAVE	*Salir de un canal.*
LINKS	*Muestra los servidores de IRC.*
LIST	*Listado de canales, usuarios, tópicos...*

Comando	Acción
LUSERS	*Breve listado de usuarios, servidores y operadores.*
ME	*Envía un mensaje sobre ti a un canal o "QUERY"*
MODE	*Cambia el modo del canal.*
MOTD	*Muestra el mensaje del servidor para el día.*
MSG	*Envía un mensaje privado.*
NAMES	*Muestra los alias de los usuarios en el canal.*
NICK	*Cambia el alias.*
NOTICE	*Envía un mensaje privado.*
NOTIFY	*Avisa sobre los alias que acceden o abandonan el canal.*
QUERY	*Comenzar una conversación privada.*
QUIT	*Salir.*
SERVER	*Cambiar de servidor.*
STATS	*Muestra estadísticas de uso.*
TIME	*Muestra la fecha y la hora del servidor.*
TOPIC	*Cambia el tema del canal.*
TRACE	*Muestra las conexiones del servidor.*
USERS	*Usuarios en el servidor.*
VERSION	*Muestra la versión del programa cliente y servidor.*
WHO	*Lista de usuarios.*
WHOIS	*Información sobre alguien.*
WHOWAS	*Informa sobre alguien que acaba de salir.*

Connect To Server

Por ejemplo, nunca envíes el password de tu sistema, los crackers podrían darte muchos problemas. DCC permite también establecer conexión directa para chatear, siendo seguro desde que los mensajes no son enviados a través de la red IRC.

Un ejemplo práctico de conexión utilizando el programa WSIRC

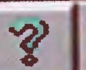
El programa funciona bajo Microsoft Windows 3.1/3.11 y bajo Windows 95 (lo hemos probado con ambos y funciona). Para iniciar una comunicación IRC, primero tenéis que conectar con vuestro servidor de acceso a Internet, mediante, por ejemplo, el Trumpet Winsock. Una vez que el proveedor os ha asignado la dirección IP, ya podéis arrancar el WSIRC. El programa os

WSIRC 2.00-S

File Options Window Help

















En el CD-ROM encontraréis el programa WSIRC.

pedirá la información de vuestra dirección. La conexión con un servidor, podemos hacer que la asuma el propio programa, puesto que viene preconfigurado con varias direcciones de servidores.

Si no podéis conectar, el programa os dará un mensaje, lo que debéis hacer es lo siguiente: en el menú "options" escogiendo "server" procedéis a cambiar el servidor. Para ello en la primera opción de la ventana que ha aparecido, tenéis una lista desplegable con varios servidores. Seguro que podréis conecta con alguno de ellos. No cambiéis el puerto que viene por defecto (6667), esto es muy importante, de otro modo el programa no funcionará.

El programa os pedirá vuestro "Nickname" (alias) que no ha de tener más de 9 caracteres y sin espacios en blanco. Si se dá el caso de que el alias que solicitáis estuviera ocupado, os pedirá que introduzcáis otro.

A continuación, vamos a ver las funciones de los botones que aparecen en la barra de iconos. Los explicamos en detalle siguiendo el orden de izquierda a derecha; en la parte inferior izquierda os dirá, al pasar el cursor por encima de alguno de ellos, la función concreta que desempeñan.

Conectar al servidor. Si la conexión no se ha podido realizar y habéis cambiado a otro, los cambios no serán operativos hasta que reiniciéis el programa.

Desconectar del servidor.

Configuración de los parámetros de reconocimiento. Mediante esta opción, podréis cambiar vuestra dirección de Internet y el servidor.

Ayuda. Os recomendamos con insistencia que la leáis a fondo.

Resetear ventanas. Si tenéis un maremagnum de mensajes, esta opción os irá muy bien.

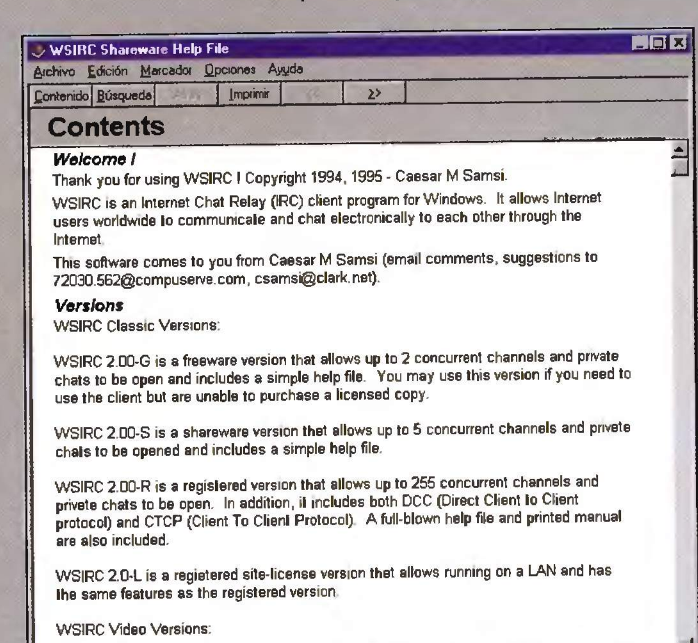
Pantallas en cascada. Os ordenará las diferentes pantallas (en este caso corresponderán a las indicativas de los diferentes canales en los que estéis actuando).

Pantallas en mosaico. Otra forma de ordenar las pantallas.

Activar/Desactivar modo espera. Sirve para, aplicando un ejemplo práctico, dar a entender a la gente que está en el canal activo, que en ese momento no estáis prestando atención por cualquier motivo.

Entrar en un canal. Entras en un canal seleccionado.

Lista de canales. Lista los diferentes canales del servidor. Puedes acceder a cualquier canal, que aparecerán en la ventana inferior en su parte derecha, simplemente pulsando dos veces sobre el nombre/tema que más te interese.



WSIRC Shareware Help File

Archivo Edición Marcador Opciones Ayuda

Contenido Búsqueda Imprimir >>

Contents

Welcome !

Thank you for using WSIRC ! Copyright 1994, 1995 - Caesar M Samsi.

WSIRC is an Internet Chat Relay (IRC) client program for Windows. It allows Internet users worldwide to communicate and chat electronically to each other through the Internet.

This software comes to you from Caesar M Samsi (email comments, suggestions to 72030.562@compuserve.com, csamsi@clark.net).

Versions

WSIRC Classic Versions:

WSIRC 2.00-G is a freeware version that allows up to 2 concurrent channels and private chats to be open and includes a simple help file. You may use this version if you need to use the client but are unable to purchase a licensed copy.

WSIRC 2.00-S is a shareware version that allows up to 5 concurrent channels and private chats to be opened and includes a simple help file.

WSIRC 2.00-R is a registered version that allows up to 255 concurrent channels and private chats to be open. In addition, it includes both DCC (Direct Client to Client protocol) and CTCP (Client To Client Protocol). A full-blown help file and printed manual are also included.

WSIRC 2.0-L is a registered site-license version that allows running on a LAN and has the same features as the registered version.

WSIRC Video Versions:

Connect To Server

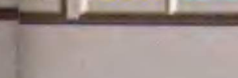


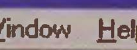


















LISTADO DE SERVIDORES DE IRC

Esta es una lista, no exhaustiva, de servidores IRC. Podréis encontrar listas mucho más completas haciento un ftp anónimo en cs-ftp.bu.edu/irc/suport/servers.yymmdd en el que yy es el año, mm el mes y dd el día.

Primero os daremos unas direcciones de Chile y México, donde se conversa en castellano, con los giros propios de cada país. Además son muy simpáticos y os recibirán muy bien.

CHILE

unired
El primer servidor IRC de Sudamérica.

MEXICO

hp9k.lag.itesm.mx
Es un servidor tutifrutti, del campus Laguna.

next00.mty.itesm.mx
Campus de Monterey.

irc.pue.udlap.mx
Universidad de las Américas.

USA

cs-pub.bu.edu
irc.colorado.edu
irc.digex.net
irc.virginia.edu
irc.ais.net
irc.escape.com
irc-2.mit.edu

CANADA

ug.cs.dal.ca
atlantis.cc.mcgill.ca
sifon.cc.mcgill.ca
vonneumann.info.polymti.ca
degaulle.hll.unb.ca
irc.yorku.ca
io.org
fox.nstn.ns.ca
castor.cc.umanitoba.ca

ALEMANIA

sokrates.informatik.uni-kl.de
noc.belwue.de
uni-karlsruhe.de
uni-stuttgart.de

INGLATERRA

serv.eng.abdn.ace.uk
shrug.dur.ac.uk
stork.doc.ic.ac.uk
dismayl.demon.co.uk

Información del NICK. Cuando quieres tener mas información sobre un alias en particular.

Enviar mensaje privado a un NICK.

Describirte a un NICK. Se utiliza para dar información de ti mismo a otro NICK.

Ignorar un NICK. Esta función sirve para desactivar los mensajes que envía un determinado NICK en el canal donde estás.

Enviar un CTCP QUERY a un NICK. Indicas a un NICK que quieres iniciar una conversación privada, mediante el CTCP (Client to Client Protocol). Conexión directa entre dos NICKS

Iniciar una conversación privada directa con un NICK. En modo DCC CHAT.

Hacer un envío con DCC a un NICK. Permite enviar ficheros a un NICK en privado.

Acción el canal. Envía una acción CTCP al canal.

Seleccionar un modo. Selecciona un modo de conversación en un canal.

Invitar un NICK. Envía una invitación a un NICK para que se una al canal.

Expulsar a un usuario de un canal. Su nombre lo indica. No abuséis de él.

Prohibir la entrada a un determinado NICK.

Levantar la prohibición de entrada a un NICK.

Una vez que tenéis el NICK aceptado hay que hacer *click* en el botón de conexión. Hay una serie de errores que el programa tiene tipificados mediante un número, así si el error es el número 11004, significa que vuestra dirección IP es incorrecta o que el nombre del servidor no es válido. Si la conexión ya está establecida, deberéis listar los diferentes canales (con el botón adecuado para este fin) y seleccionar uno que os interese. Si ya conocéis algunos canales, desde la ventana inferior, podés teclear /JOIN y el nombre del canal. Aparecerá una ventana, en la que podréis ver los diferentes mensajes y quién los envía, así como en la parte derecha las diferentes personas que están en ese momento en el canal seleccionado.

En la parte inferior de esta pantalla aparece un espacio para escribir. A partir de aquí, el mundo es vuestro. /BYE ;-).

Ernesto Martí

Información al momento

La periodicidad de Infofútbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infofútbol, que jugarán con ventaja respecto al resto de aficionados.

Contenidos diarios

Además de la actualidad más rabiosa, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infofútbol cuenta con unos contenidos fijos que ayudarán a profundizar en los acontecimientos más resaltables que cada semana se produzcan. Revista de prensa, La figura de la jornada, comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infofútbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

Hemeroteca electrónica

Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Y eso si se tenía el privilegio de disponer de espacio para amontonar periódicos, revistas, libros... A partir de ahora eso se terminó. Infofútbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas y horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Así de fácil.

Firmas exclusivas

Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infofútbol para analizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio. Un auténtico lujo para amantes del fútbol extranjero que hace difícil creer que esto es sólo el comienzo.

¿Todavía no tienes módem ?

Hace poco tiempo nacía el CD-ROM y hoy es imprescidible. Ahora le toca el turno al módem, que a buen seguro seguirá el mismo camino. Si todavía no tienes uno te ofrecemos la excusa perfecta para conseguirlo. Estamos en los inicios de una nueva era e Infofútbol, con todas sus ventajas y privilegios, es un motivo de peso para no quedarse fuera de ella.

infoFUTBOL

El 1er periódico deportivo on-line en castellano



Si te gusta el fútbol y t



FÚTBOL

y tienes módem, estás de enhorabuena.



Los resultados de Primera cada semana con todos los datos: alineaciones, goles, árbitro... todo ello a solo unos minutos del final de cada jornada.



Cada semana los resultados al completo de la División de Plata de nuestro fútbol. Para completar con detalle tu hemeroteca.



Actualizada semana a semana y disponible a escasos minutos del final de la jornada. Para poder analizarla antes que nadie.



Con todos los signos definitivos así como con los datos del escrutinio, dinero a repartir, acertantes, bote acumulado...



Los más destacados contenidos de la prensa deportiva nacional y extranjera podrán ser analizados cada semana... sin moverse del ordenador.



Ya sea jugador, entrenador o directivo, este apartado analiza a aquel personaje de nuestro fútbol que, por méritos propios, haya sido la figura de la jornada.



Las semanas que nos traigan enfrentamientos de Copa del Rey Infofútbol también ofrecerá, antes que nadie, el panel completo de resultados.



La Liga más apasionante y competida del mundo no faltará a su cita semanal en Infofútbol con resultados completos y clasificación.



Los amantes del fútbol inglés también contarán cada semana con todos los datos de la espectacular liga inglesa.



Para que no falte ninguna de las más grandes ligas europeas. El campeonato alemán, quizá el más duro de Europa, también estará en Infofútbol.



Periodista de Canal + y el mejor conocedor del fútbol extranjero en nuestro país. Lo más destacado del fútbol mundial pasará por el tamiz de su pluma.



Para apasionados de la Liga Inglesa: su más profundo conocedor desmenuzará semanalmente lo más destacado. Imprescindible para disfrutarla y entenderla.



Cada jornada con eliminatorias de la Copa de la UEFA Infofútbol ofrecerá todos los reslutados a escasos segundos de producirse.



La más grande competición de clubs del continente analizada los miércoles por la noche, al concluir cada jornada.



Cada jueves, día en que se juega, por la noche, y muy poco después de que acabe el último partido.



Resultados de partidos internacionales de selecciones ya sean amistosos u oficiales. Y si juega España, con todos los datos del encuentro.



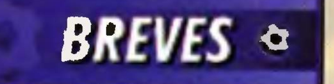
Para seguir la Liga italiana más allá de los resultados y la clasificación, con análisis profundo y reposado de lo que allí sucede.



Todas las noticias que genere el fútbol de nuestro país. A diario, con el máximo rigor y tan sólo unos minutos después de que se produzca.



Fichajes, rumores, sorteos de competiciones o ceses de entrenadores. Toda la actualidad de todo el mundo... y al momento.



Más allá de las grandes noticias, todo aquello que se necesita saber para estar bien informado de verdad. Hasta el último detalle de la actualidad.



OSCARS

http://www.oscars.ORG/

Los nominados son...

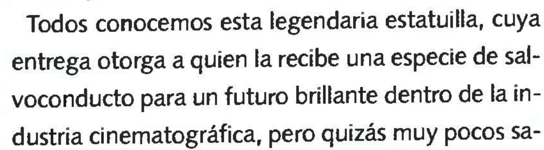
Cine/Premios/Información



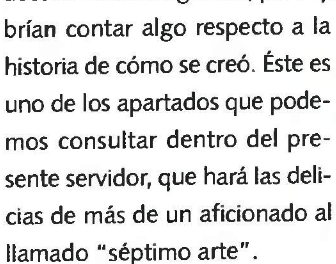
En los últimos años, la generación de Almodóvar, Garci, Banderas y compañía han conseguido, entre otros logros, que el españolito medio vuelva su cabeza en dirección a Hollywood. Por supuesto, también que Hollywood piense un poco más en español, lo que es bastante gratificante.



AMPAS, son las siglas que identifican a la Academy of Motion Picture Arts And Sciences, organismo cuyo fin principal y resumido es cuidar de que el contenido artístico y técnico del cine se mantenga en continua evolución. La forma en que la Academia premia los esfuerzos del mundo del cine en esta línea es bien conocida y se llama OSCAR.



Todos conocemos esta legendaria estatuilla, cuya entrega otorga a quien la recibe una especie de salvoconducto para un futuro brillante dentro de la industria cinematográfica, pero quizás muy pocos sabrían contar algo respecto a la historia de cómo se creó. Éste es uno de los apartados que podemos consultar dentro del presente servidor, que hará las delicias de más de un aficionado al llamado "séptimo arte".



La estructura del Web es bastante sencilla, sin que ello le reste vistosidad. Su menú principal consta de cinco secciones, dentro de las cuales es posible acceder a varios submenús que complementan la información.

La primera de ellas es un compendio de las novedades que se van incorporando a este "website". Se incluye un apartado de las actividades que tendrán lugar en los próximos meses.



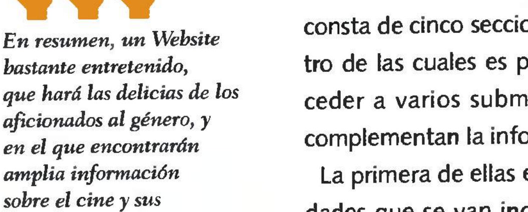
La segunda sección versa sobre, la ya pasada, entrega de los Oscars de este año. Dentro de ella, es posible obtener la lista de todas las nominaciones. En algunos casos, la nominación se acompaña de la foto de nuestro actor o artista favorito, lo que resulta muy atractivo. También encontramos la historia de la legendaria estatuilla y su evolución a través del tiempo. (Con detalles tan simpáticos como el que, durante la Segunda Guerra Mundial, la escasez de metal obligase a que los Oscars fuesen de escayola).

La tercera opción del menú general nos sumerge de lleno en la Academia, cuáles son sus fines, sus actividades, etc. Se incluyen apartados sobre las publicaciones editadas, entre las que destacan "El Directorio de Actores" (Academy Players Directory), o el índice anual sobre los "Créditos de películas", que puede ahorrarnos más de una espera paciente tras haber visto una película, para enterarnos, por ejemplo, de quién interpreta tal o cual canción de la banda sonora.

La cuarta y última, se denomina "Press Releases" y es un compendio de noticias bastantes interesantes, todas ellas relacionadas con la Academia y de plena actualidad. Deducimos que son actualizadas a diario.

Navegando por las páginas de este servidor, es posible entre otras cosas, acceder a una potente base de datos integrada por todas las nominaciones y ganadores desde el año 1927 hasta el actual, e incluso jugar al "Oscar Trivia", original juego indicado para cinéfilos.

D.G.M.



En resumen, un Website bastante entretenido, que hará las delicias de los aficionados al género, y en el que encontrarán amplia información sobre el cine y sus protagonistas.







Web que comenzará a interesar, sobre todo, a medida que nos acerquemos a la fecha de las Olimpiadas'96. De momento, buena información y buen diseño sobre el acontecimiento del próximo verano.

ATLANTA'96

http://www.atlanta.olympic.org/

Juegos olímpicos on line

Deportes/Olimpiadas/Información



El próximo 19 de julio tendrá lugar un acontecimiento muy esperado: los Juegos Olímpicos. Cada cuatro años, una ciudad distinta se viste de gala para recibir un evento que la convertirá, por unas semanas, en el centro de atención del mundo entero. En esta ocasión, la estrella es Atlanta.

Cuando faltan menos de 150 días para el comienzo, la tecnología del futuro que ya es presente, nos permite asistir en primera línea a los preparativos, conocer el programa oficial, e incluso saber cómo es la mascota del próximo encuentro de atletas al más alto nivel.

Siempre que pensamos en Olimpiadas, viene a nuestra mente la imagen simbólica de un atleta corriendo, mientras lleva en su mano la antorcha Olímpica. Y éste es el primer submenú al que podremos tener acceso.

Es siempre interesante saber que 10.000 personas se pasarán de mano en mano la simbólica antorcha, hasta hacerla llegar a su destino. Más de la mitad de ellos serán "héroes" elegidos de una manera original. Varias organizaciones de carácter local han iniciado una búsqueda a nivel nacional que durará seis semanas. Su objetivo será localizar gente extraordinaria por sus contribuciones al resto de la humanidad, ya sea por sus actos de generosidad o por haber adoptado actitudes heroicas en alguna circunstancia de peligro. Los elegidos, junto a antiguos atletas, recorrerán las 15.000 millas que separan Los Ángeles de Atlanta. El recorrido se efectuará a pie, en bicicleta, a caballo, en bote, aeroplano e incluso en un tren con 19 vagones y durará 84 días.

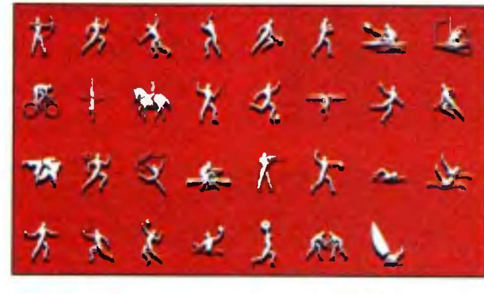
Las distintas secciones a las que podemos acceder dentro de este "Website" son muy variadas. Comienzan, como es normal, con la Bienvenida Oficial. A continuación , tenemos un apartado con todos los deportes que tienen cabida en el acontecimiento.

Por supuesto, también podemos acceder al programa oficial, así como a información de viajes y compra de entradas. Para terminar, existe una sección con los productos oficiales (camisetas, gorras, etc.), otra relacionada con la ceremonia de apertura y una última que incluye todas las noticias que van apareciendo en prensa sobre los juegos.

El broche final lo constituye el entretenimiento que nos proporcionará la simpática mascota de los juegos (se llama Izzy) y toda su familia, integrada por graciosos personajes que harán las delicias de los más jóvenes.







En definitiva, es estupendo tener la posibilidad de saber ya muchas cosas sobre un acontecimiento que tendrá lugar dentro de unos cuatro meses. Suponemos que el interés de este Web aumentará a medida que nos acerquemos a las fechas de comienzo de los Juegos Olímpicos, aunque para entonces será difícil competir con el bombardeo de información de la televisión.

D.G.M.





ART ON THE NET

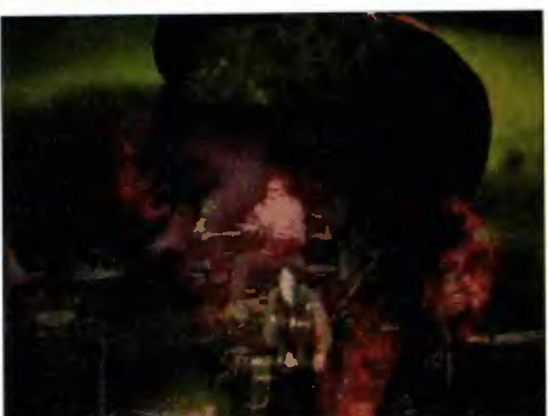
http://www.art.net

Arte sin salir de casa

Cultura/Arte/Internacional



Todos los amantes del arte tienen una cita imprescindible en este Web, en el que encontrarán exposiciones de todo tipo y tendencias. Desde el realismo hasta el cubismo, pasando incluso por retratos y paisajes tipo manga.



«Art on the net» es un numeroso colectivo de artistas que ayudan a otros a introducirse y compartir sus trabajos en Internet. Actualmente hay 89 artistas en este Web procedentes de todo el mundo, por lo que puede decirse que es internacional. Poetas, músicos, pintores, escultores, artistas digitales, animadores y muchísimos más, que cada día se van sumando.

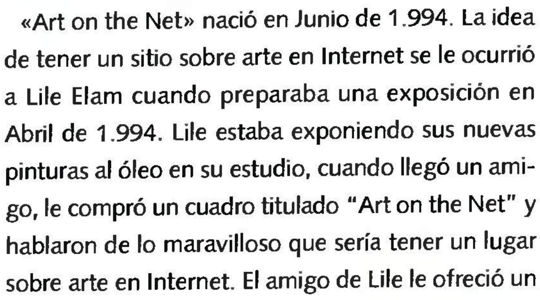


«Art on the Net» nació en Junio de 1.994. La idea de tener un sitio sobre arte en Internet se le ocurrió a Lile Elam cuando preparaba una exposición en Abril de 1.994. Lile estaba exponiendo sus nuevas pinturas al óleo en su estudio, cuando llegó un amigo, le compró un cuadro titulado "Art on the Net" y hablaron de lo maravilloso que sería tener un lugar sobre arte en Internet. El amigo de Lile le ofreció un acceso al WWW para que pudiera ayudar a los artistas a compartir su obra. Como todas las cosas en el mundo del arte, este Web empezó con una sola pintura titulada "Art on the net".

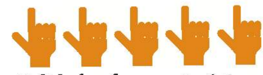
Lile compró una vieja máquina UNIX y registró «art.net» con el Internic. Una vez que el dominio fue creado, con la ayuda de amigos, pudo llevar la página a Internet. Lile empezó contactando con artistas de la Bahía de San Francisco que pudieran estar interesados en publicar sus obras a través de Internet. Cuando veía un trabajo que le gustaba le ofrecía al autor la posibilidad de publicarlo en el WWW a través de «Art.net». Muchos artistas probaron suerte y la mayoría son ya residentes en la Web.



Todos los "creadores" que navegaban por Internet comenzaron a oír hablar de «Art on the Net» y decidieron enviar sus trabajos. Poco a poco el Web fue creciendo hasta convertirse en lo que es hoy, la mayor exposición de arte en la red. Lugar donde puedes conocer la obra de los artistas, sus gustos, su vida y hasta enviar tus propios trabajos para publicarlos o para que otros artistas te aporten su opinión. El diseño es fascinante, casi a la altura de las obras que aquí están expuestas. Las fotografías son de gran calidad y gracias a los menús y al hipertexto, navegar es todo un placer. Aunque para visitar todo el Web es necesario dedicarle varias horas, debido al gran número de autores y obras expuestas y, sobre todo, disco duro porque te puedes pasar toda una tarde grabando imágenes para colgarlas en la pared de tu habitación. Una característica de este Web es el color negro que llena el fondo de sus páginas y el lazo







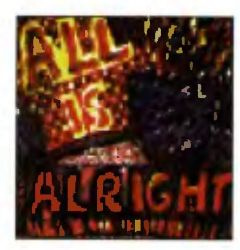
Calidad es la característica que define esta página, encontrarás el arte en todos sus aspectos y hasta los amantes del manga tienen un rincón con algunos de sus principales autores.













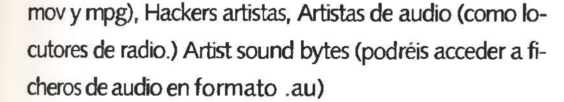



azul colocado en señal de protesta por la ley que en Estados Unidos pretende censurar la libertad de expresión en la red y por la que muchos artistas se verían obligados a retirar sus cuadros.

«Art on the net» está dividida en diez secciones:

-ARTISTS STUDIOS. Cada artista tiene su propio estudio virtual en el que expone y comenta sus obras. Además, nos muestra cuales son sus links preferidos en Internet. La primera manera de acceder a cada artista es muy original. Pulsamos sobre una puerta y la pantalla se llena de fotografías, cada una se corresponde con lo más significativo de cada autor y haciendo click en ella accedemos a su estudio. Otra forma de acceder consiste en seleccionar un tipo de arte, por ejemplo si pulsamos sobre poets (poetas) nos aparece una lista de todos los poetas que hay en la Web, y a su vez, pinchando sobre su nombre accederemos a su espacio.

Los creadores están clasificados en:



Artistas visuales : (pintores y fotógrafos), Músicos y bandas, Actores, Poetas, Escultores, Artistas de vídeo y Animadores. (aquí podréis encontrar animaciones en formato fli, mov y mpg), Hackers artistas, Artistas de audio (como locutores de radio.) Artist sound bytes (podréis acceder a ficheros de audio en formato .au)

-THE GALLERY. Pasillos virtuales en los que cualquier artista puede exponer sus obras como si de un museo se tratase.

-ARTISTS SOUNDBYTES. Aquí los artistas juegan con el sonido.

-ABOUT OUR SITE. Información acerca del Web y de su WebMaster, Lile Elam. Además explica como obtener un lugar aquí, forma de hacer donaciones, cómo contactar, etc.

-WHAT'S NEW ! Novedades y las últimas incorporaciones de artistas a «Art on the Net».

-CURRENT ART HAPPENINGS. Noticias, fechas de exposiciones y cualquier evento que vaya a suceder y tenga relación con el arte.

-LINKS TO OTHER ART SITES. En esta sección encontrarás links de otras Web relacionadas con el arte y utilidades para encontrarlas.

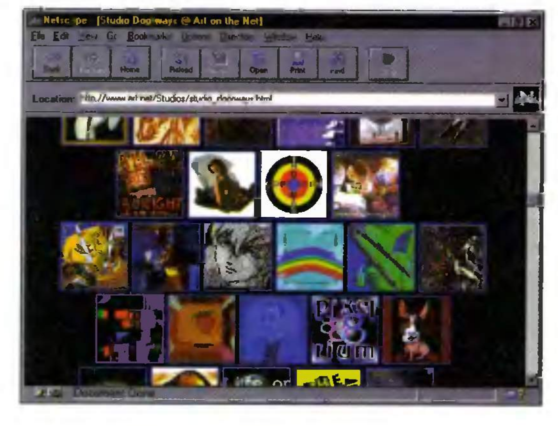
-HOW TO SUBMIT ARTWORK.Una pequeña ayuda para los que deseen publicar su obra de arte en esta Web.

-COPYRIGHTS AND OTHER INFO.Dirigida a las personas que deseen hacer un uso comercial de las fotografías .

-PLEASE SIGN OUR QUEST BOOK. Un cuestionario en el que podremos hacer sugerencias y mostrar nuestra opinión sobre el Web.

I.J.F.



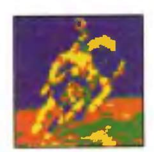


NASA

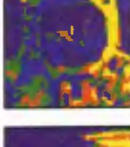
http://www.nasa.gov/

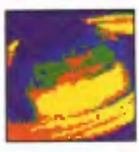
Ventana al espacio estelar

Ciencia y Tecnología/Aeronáutica

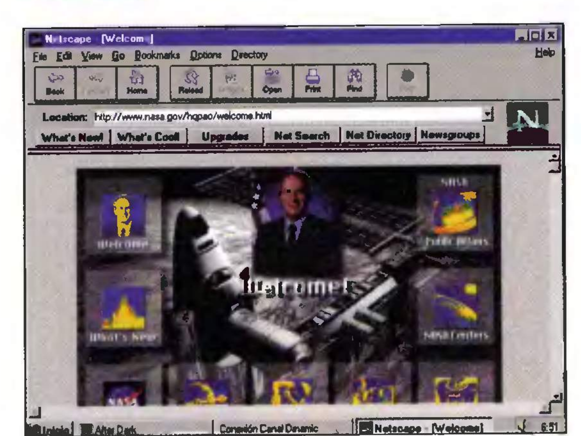








Es probable que alguno de nosotros haya soñado alguna vez con viajar al espacio. Hasta hace muy poco, ningún español había logrado ese sueño, y el único que por el momento, lo ha conseguido tiene un dudoso acento americano. Una vez más, Internet acude en nuestra ayuda. El Website que sometemos a estudio, nos permite la conexión directa con la mismísima National Aeronautics and Space Administration, o lo que es lo mismo, la NASA. Estructurado de forma impecable contiene la mayoría de la información que un usuario medio podría demandar.



El menú de acceso consta de los siguientes apartados:

-Welcome: Dan Goldin, administrador de la Nasa, nos recibe con una carta de bienvenida en la que nos transmite el compromiso de la Agencia, con apoyar la Insfraestructura Nacional de Información, según los deseos del mismísimo presidente Bill Clinton. En sus palabras, las capacidades de Internet nos permitirán conseguir cosas como la última imagen del Hubble Space Telescope o ver un vídeo del primer hombre que pisó la Luna.

-La NASA Hoy: Un vistazo a los últimos acontecimientos en la NASA, actualizados con una periodicidad semanal. Atención a este apartado, pues en los momentos en que alguna misión espacial está en marcha, podremos enterarnos de las claves y puntos de interés de la misma. A esta fecha, después de consultar esta página, hemos podido saber que la Agencia Espacial preparaba el lanzamiento de tres naves durante el pasado mes de Febrero: un



Transbordador Espacial y dos satélites, para el estudio de nuestro Sistema Solar. Además, podemos contemplar entre otras cosas, imágenes del Hubble Telescope que revelan el proceso de la muerte de una estrella e incluso ver las fotos del Atlantis, realizadas desde la nave rusa Soyuz.

-NASA Organization: Punto de acceso para la información del Web.

-Preguntas y Respuestas: Interesante sección en la que de forma amena, se procura dar respuesta a casi cualquier pregunta que pudiéramos planteamos sobre la carrera espacial. Está estructurada en cuatro apartados que son:

1. Las Diez Principales: Lista de las consultas que con más frecuencia se producen. Entre ellas podemos destacar algunas como ¿porqué explorar el espacio? ¿cómo puedo llegar a ser astronauta? ¿dónde conseguir fotos, vídeos y grabaciones de audio de la NASA? o ¿existen los OVNIS?

2. Preguntas y Respuestas por Materias: Si estamos interesados en un tema determinado, pero no sabemos suficiente sobre él, este sería nuestro apartado.

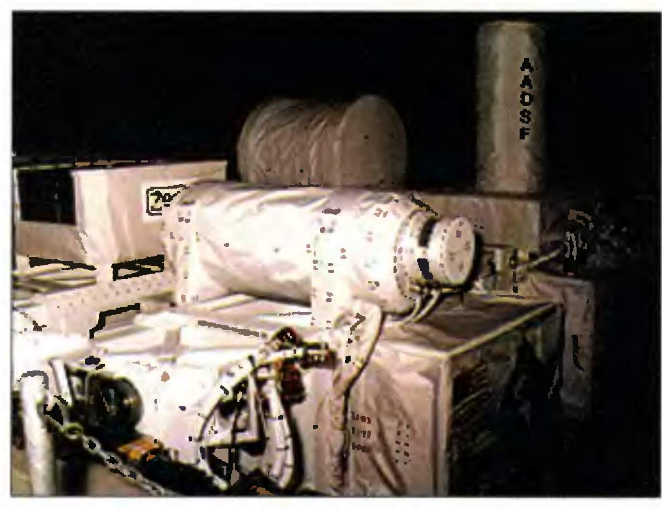


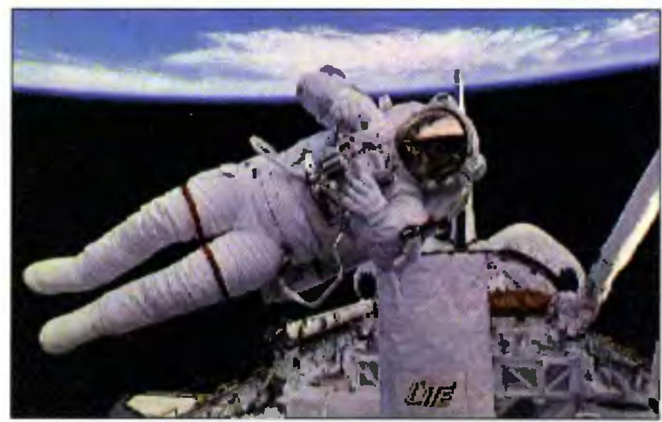


Es indudable que la labor de divulgación cultural es una de las más destacables de Internet. En esta línea, NASA es un Web bastante completo e interesante, que nos acerca a temas y posibilidades que antes sólo veíamos de pasada en el cine. Y ello lo hace especialmente atractivo. En nuestra modesta opinión, tiene los méritos propios suficientes para incorporarse a cualquier "Bookmark" que se precie.









3. Newsgroups: Una colección de News relativos a la NASA, seleccionados de Internet. En este punto, es necesario aclarar que la NASA no aporta información alguna, sino que se limita a incluir esta sección para aquellos a quién pueda interesar.

4. Búsqueda por Materias: Si nada de lo anterior resuelve nuestras dudas, nada como una búsqueda convencional.

-NASA Centers: Conexión a centros y programas oficiales. También, nos facilita la conexión con otras agencias espaciales.

-Gallery: Base de datos de fotos, películas y archivos de audio.

-Aeronautics: Una ojeada a los procesos de investigación que mantienen a la NASA en continua evolución y al frente de la carrera del espacio.

JSC Imagery Services
DIGITAL IMAGE COLLECTION

-Ciencia del Espacio: Muestra de la aportación cultural realizada por la NASA a la sociedad en general.

-Misión al Planeta Tierra: Este apartado nos ayuda a comprender nuestro Sistema Solar y los efectos que producimos en el medio ambiente.

-Desarrollo Tecnológico: Esta es la clave de la productividad de los Estados Unidos. Se nos explica aquí como la tecnología estimula la economía y produce muchos empleos especializados con un nivel retributivo elevado.

-El Hombre en los Vuelos Espaciales: Es evidente que la mayoría de las actividades en el espacio perderían su interés si no hubiesen contado con la presencia humana. Las posibilidades futuras de poner el espacio al servicio de la humanidad, dan razón de ser a organismos como la NASA.

D.G.M.







JOHN LENNON

http://www.missouri.edu/~c588349/john-page.html

Alma de Beatles

Cultura/Música/Biografía



Si existe alguien emblemático para todos los que vivimos la música de los 60, sin ninguna duda ese es John Lennon. Artista, novelista, poeta, amante de la paz y por supuesto, magnífico músico, cantante y compositor. Fue capaz de trasladar al público gran parte de su universo personal a través del grupo musical "The Beatles", del que sin ninguna duda fue "alma mater".

Tras la disolución del grupo en 1970, Lennon comienza su carrera en solitario, en la que hubo un paréntesis de cinco años por el nacimiento de su hijo, fruto de la relación con Yoko Ono. Trágicamente asesinado en 1980, nos ha dejado un importante legado que continuará inspirando a mucha gente durante largo tiempo.

La página de Web que se ocupa de nuestro personaje está creada por Sam Choukri y profundiza en la figura de John y sus trabajos en solitario, dejando de lado todo lo concerniente a Los Beatles.



Dentro de ella, podemos encontrar un completo compendio de todos los álbumes que publicó en solitario. De la mayoría de éstos, aparece la imagen de la portada, así como los títulos e incluso las letras de las canciones contenidas. Además, existen apartados de fotografías del artista y algunos clips de corta duración, tanto de imagen como de sonido. En otras secciones, se da repaso a la obra de Lennon en lo que a literatura y artes plásticas se refiere.



Todo un WebSite para un sólo personaje. Canciones, vídeos, letras, literatura, entrevistas,...Web con poco diseño y contenido para contemplar la vida personal y profesional de uno de los grandes de la música.







Por último, es posible acceder desde la sección "Links" a otras páginas de la red donde existe información afín y complementaria a la de la página de Sam Choukri.

Una especial recomendación nos invita a visitar el Web de PlayBoy, donde es posible leer una de las más extensas entrevistas que John y Yoko concedieron a la prensa, poco antes del asesinato. La interviú fue publicada originalmente en Enero de 1.981 y contiene detalles que nos acercarán un poco más al alma de Lennon. Así por ejemplo, John nos cuenta como escribió la canción "Because" mientras oía a Yoko interpretar al piano "Claro de Luna" de Beethoven. O incluso, la misma Yoko nos refiere como todo el mundo que giraba alrededor de John vió su relación con ella como algo terrible. Además, supo de la existencia de planes para asesinarla, en los que no estaba implicado ninguno de los integrantes del grupo, pero sí gente muy cercana a ellos.

En resumen, este Website es un homenaje merecido para alguien que ha significado tanto para toda una generación de adolescentes, que crecimos "viviendo" las maravillosas canciones de The Beatles.

D.G.M

Cualquier dato relacionado con el cine lo encontrarás entre el inmenso volumen de información. Web muy recomendable para los amantes del cine, pero en el aspecto gráfico puede llegar a resultar monótona y aburrida si no buscas algo concreto.

INTERNET MOVIE DATABASE

http ://www.msstate.edu/movies/blurb.html

La pasión por el cine

Cine/Internacional/Base de datos

El cine es tu pasión?, ¿Cinemanía 96 se te ha quedado pequeño? ¿te gustaría conocer la biografía de tu actor preferido? Entonces esta Web es un lugar que no debes perderte.

«Internet Movie Database» está creada por un grupo de personas de todo el mundo que se dedican a llenar de información esta base de datos desde 1.990; sin ánimo de lucro y subvencionados por la Universidad del estado de Mississippi. Su propósito consiste en dar acceso libre a la mayor fuente de información sobre películas y series de televisión existente en Internet, con 65.403 títulos (61.261 películas y 4.142 series de televisión).

El diseño de la Web es muy simple; los únicos gráficos que encontrarás serán el logotipo, los iconos y un sencillo menú para navegar sin dificultad.

El menú está dividido en once secciones:

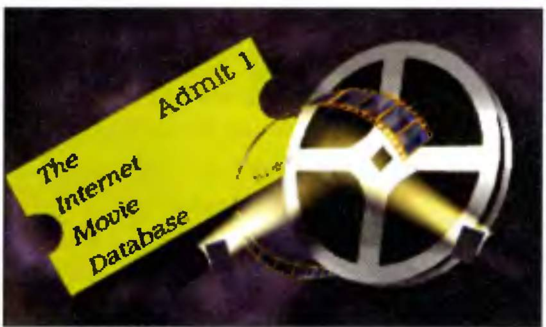
-IMBD. Puedes acceder a una pequeña ayuda para nuevos usuarios, conocer la última vez que ha sido actualizada, y por supuesto, al menú.

-SEARCH: Sirve para encontrar la información que estás buscando, ya sea una película, un actor o cualquier cosa relacionada con el cine. Hay muchas maneras de encontrar lo que estás buscando, tantas que si no lo encuentras es porque no existe.



-HELP: Indica dónde puedes encontrar mas información sobre la Web, para que sirven algunas opciones del menú y con quien contactar en caso de duda o problema.

-TOUR: Diseñado para que "viajes" por todas las secciones de la Web y conozcas toda su capacidad. Por ejemplo, al acceder a la sección de películas, éstas están clasificadas por actores, actrices, directores, escritores, compositores, cinematógrafos, editores, diseñadores de producción, diseñadores de vestuario, productores, directores de grabación de sonido, biografías e inclasificados.




-GUIDES: Una guía para aprender a actualizar la base de datos con tu informacion.

-STATS: Contiene estadísticas de la base de datos con el número de películas, de series de televisión y éstas, a su vez, clasificadas por temas. Un dato curioso, es que hay información de hasta películas de los padres del cine como los hermanos Lumière con "Express Train on a Railway Cutting" (1898).

-INFO: Información relacionada con el Web. Se puede acceder a varios F.A.Q s (Preguntas hechas con frecuencia)), contribuir con tu información, revistas de cine, cómo conseguir la informacion que buscas si no existe en la Web, etc.

-FEEDBACK: Comentarios o sugerencias a los autores. Para que no se genere un caos, los autores han clasificado los comentarios/sugerencias.

-NEW: Aquí aparecen todas las novedades y/o modificaciones que han aparecido en el Web desde la creación de esta sección el 16 de Enero de 1.995.

-URLS: Distintos puntos de acceso a este Web desde distintos lugares del globo para evitar aglomeraciones.

-HOST: Esta opción te lleva a la página principal de la Universidad del estado de Mississippi que es la que subvenciona este Web.

I.J.F.

















CNN INTERACTIVE

http ://www.cnn.com

Sucesos del mundo

Noticias/Internacional/Televisión





Desde hace 15 años la prestigiosa cadena norteamericana CNN informa al planeta de lo que sucede minuto a minuto, llegando a ser la número uno entre sus más directas competidoras, como la NBC, ABC, Sky News, (todas se emiten a través de satélite a todos los continentes). La tecnología e innovación han sido desde siempre, una de sus principales características; en 1.994 la CNN fue la primera cadena de televisión en utilizar estaciones Silicon Graphics para generar las presentaciones de sus programas, en el mismo año nació lo que hoy es «CNN Interactive»: todo lo que está sucediendo en el mundo, actualizado minuto a minuto a través de Internet.

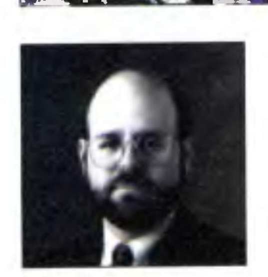
Si quieres estar informado y comprender mejor todo lo que está pasando, entretenerte con los reportajes más curiosos o simplemente enterarte de los "cotilleos" de los "vips", éste es tu paraíso.

El diseño del Web es sencillo, pero atractivo y con unos gráficos de gran calidad que hacen patente el uso de las últimas tecnologías.

La página está dividida en diez secciones en las que las noticias están agrupadas por temas. En ellas se encuentran desde sucesos locales hasta los acontecimientos que dan la vuelta al mundo. Todos mantienen un mismo formato: un resumen del artículo acompañado de una fotografía y/o ilustración y la opción de ampliar la información. La mayoría de los artículos están acompañados de ficheros de sonido en formato "Real Audio" con declaraciones de los protagonistas de la noticia o con escenas de vídeo en formato "QuickTime" de emisiones tomadas directamente de la televisión.

Este Web también posee sus apartados de publicidad como en la televisión o en la prensa. Entre artículo y artículo se puede encontrar insertada publicidad de Intel, AT&T o NYNEX (páginas amarillas de Internet).

Dos formas de navegar por la página de noticias: por el menú general o por un gráfico interactivo. Tanto en uno como en otro caso, hay catorce secciones temáticas fijas, cuatro de ellas destinadas a ayudar al navegador inexperto.







Entorno interactivo de muy fácil manejo con el fin de que el inmenso volumen de información no desborde. La realización técnica es soberbia.











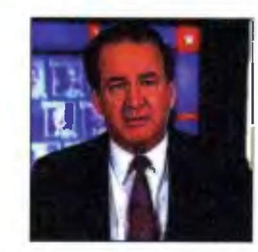
- U.S. News. (Noticias americanas) donde se encuentran todas las noticias que han sucedido en los Estados Unidos durante la semana y por supuesto, dos páginas fijas dedicadas al atentado con bomba en la ciudad de Oklahoma y el juicio de O.J. Simpson que tanto apasiona a los americanos.

- Business (negocios). Es una de las secciones más mimadas, con gráficos y datos de todas las bolsas del planeta en tiempo real. Se dan cita aquí todas las noticias del mundo financiero, tales como las grandes pérdidas de Apple o el aparente y pasado interés de Sun Microsistems (la más directa competidora de Silicon Graphics) por comprarla.

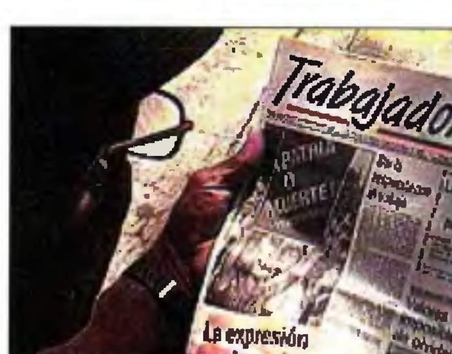


- Showbiz, que al igual que su homónimo programa de televisión, trata todo lo relacionado con el mundo del cine, la televisión, el teatro, la moda... con interesantes artículos y entrevistas como la realizada a Silvester Stallone con motivo de sus dos nuevas películas.

- Weather, donde puedes encontrar el tiempo que va a hacer en todos los países de la tierra. Lo novedoso es que puedes ver la fotografía de cualquier continente enviada directamente desde el satélite; esta imagen se renueva cada hora. También se puede acceder a mapas de temperaturas, pero éstos sólo se renuevan cada doce horas.



- Food & Health , en el que puedes encontrar desde recetas de cocina hasta los últimos avances médicos para el cuidado de la salud.



- World News, que es igual que U.S. News, pero a nivel mundial.

Las siguientes secciones son las noticias englobadas por temas: deportes, política, tecnología y moda.

Desde el menú también puedes acceder a un índice de los contenidos del Web, ordenados por secciones y/o temas: desde las noticias hasta la programación de televisión y radio de la cadena.



El director de la cadena de televisión Tom Johnson y el editor de la Web Scott Woelfel nos invitan a visitar y disfrutar de este Web.

I.J.F.





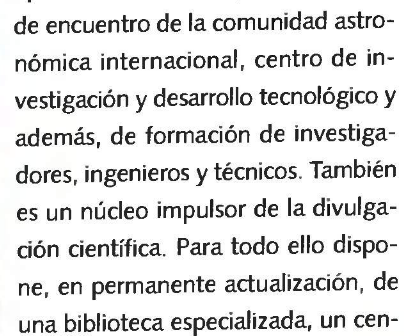
INSTITUTO DE ASTROFÍSICA DE CANARIAS

http ://www.iac.es

Viajando por las estrellas

Ciencia/Astronomía/España



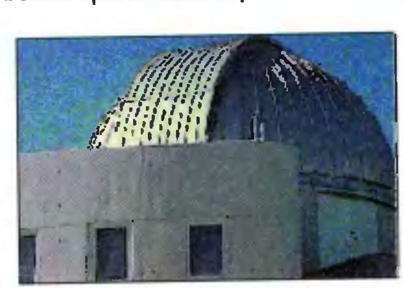


Situado en el campus de la Universidad de La Laguna, el Instituto de Astrofísica es la sede central del IAC (Instituto de Astrofísica de Canarias) y la base administrativa de sus Observatorios Internacionales. Lugar de trabajo habitual de la mayor parte de su personal, se constituye como punto de encuentro de la comunidad astronómica internacional, centro de investigación y desarrollo tecnológico y además, de formación de investigadores, ingenieros y técnicos. También es un núcleo impulsor de la divulgación científica. Para todo ello dispone, en permanente actualización, de una biblioteca especializada, un centro de cálculo, seminarios y una serie de talleres y laboratorios (óptica, mecánica, electrónica, fibras ópticas, área limpia, recubrimientos ópticos, fotografía, metereología, microdensitómetro, delineación).

Ahora también posee su propio Web, como todas las empresas, universidades y organizaciones que se están montando en el carro de Internet y del progreso.

El diseño de la Web es muy sencillo por no decir inexistente, pero ya que su función es la de informar esta pequeña carencia pasa desapercibida.

Eso sí, está llena de fotografías, algunas de gran belleza que merece la pena conservar, pero es una lástima que apenas usen el modo extendido del lenguaje HTML.



Si eres un apasionado de la Astrofísica, la Astronomía y las últimas tecnologías no debes dejar de pasar por este Web. Impresionantes fotografías, pero con pobre calidad gráfica. Algunas páginas están formadas por un sólo gráfico que lo ocupa todo, por lo que la espera puede llegar a ser desesperante.



Las tres primeras secciones que aparecen son los distintos observatorios: el Instituto de Astrofísica, sede central en La Laguna (Tenerife), el Observatorio del Teide (Tenerife) y el Observatorio del Roque de los Muchachos (La Palma).

En estas opciones nos encontramos mapas que nos indican cómo acceder a los lugares de interés, fotografías de las instalaciones, numerosas fotografías por satélite del lugar, la posibilidad de hacer reservas de plazas de alojamiento, descripción del material del que disponen las instalaciones y de los proyectos que se están llevando a cabo en ellas. En resumen, toda la información relacionada con este instituto y sus instalaciones se encuentra en estos puntos.

Después de estas secciones se accede a las últimas noticias y a otras opciones como:

- Ofertas de empleo en el IAC.
- Una nota de prensa sobre el telescopio de 10 mts. (por lo que este observatorio se convertiría en el número uno del planeta.)
- Becas de Verano 1.996.
- Lista de conferenciantes.
- Película e imágenes del satélite del tiempo.
- Asociaciones astronómicas.
- Galerías de fotos.
- Listas de personas y lugares dedicados a la astrofísica, y muchas más que cada día se van puntualmente actualizando.

Un detalle importante es que puedes acceder a este Web tanto en inglés como en castellano, por lo que todo el mundo puede disfrutarlo sin el problema del idioma.

Además, cabe la posibilidad de reservar plazas de alojamiento desde cualquier punto de España para visitar las instalaciones.

I.J.F.



http://www.vtourist.com/vt/

Viajar sin equipaje

Viajar y conocer nuevos países puede llegar a convertirse en una de las actividades más gratificantes al alcance del ser humano. El enriquecimiento personal que nos aportan otras culturas, engrandece nuestra visión de la vida y nos hace más tolerantes, menos acomplejados. Más felices, en definitiva. Virtual Tourist II viene a convertirse en el instrumento de consulta imprescindible para los amantes de los viajes.

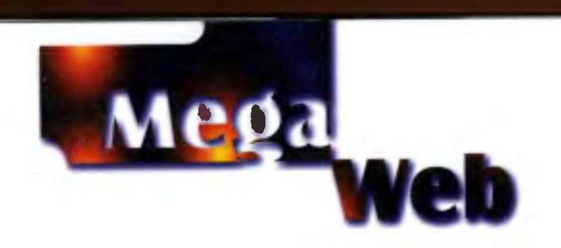
La principal dificultad a la que nos enfrentamos cuando decidimos hacer las maletas y dirigirnos a cualquier destino, radica en conseguir la información adecuada, que nos permita optimizar nuestra estancia en el lugar que hayamos elegido. Es frecuente que después de visitar algún país, alguien nos cuente que, a tan sólo unos kilómetros del lugar donde estuvimos, había tal o cual maravilla digna de verse. Cuando nuestro destino es uno de los países más conocidos, la cosa puede ser bastante simple, pues en cualquier librería podremos encontrar la "Guía del Trotamundos" o alguna publicación similar. Pero, ¿qué pasa si pensamos visitar algún lugar remoto? ¿dónde conseguir información, por ejemplo, sobre las Islas Comoro?

La respuesta a estas preguntas es bien fácil, con tan sólo acceder a este magnífico servidor de Web, en el que de una manera sencilla, encontraremos respuesta a la mayoría de nuestras dudas.

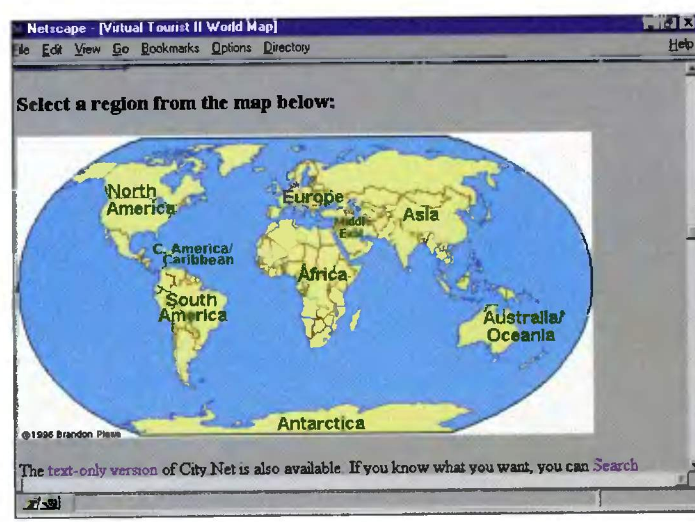
El interfaz más intuitivo

El interfaz está basado en un mapa interactivo, creado por Kinesava Geographics, que nos permite movernos de forma directa y cómoda por «City.Net», la más extensa biblioteca de información regional









y local sobre países del mundo, existente en la Red. Esta información es accesible en versión de sólo texto, en el caso de que sepamos exactamente qué buscamos y deseemos obtener la información de forma rápida.

Habitualmente, a la hora de comentar algún Website, realizamos un pequeño resumen acerca de las secciones que lo componen y sobre qué trata cada una de ellas. En el MegaWeb que nos ocupa, lo anterior está fuera de lugar.

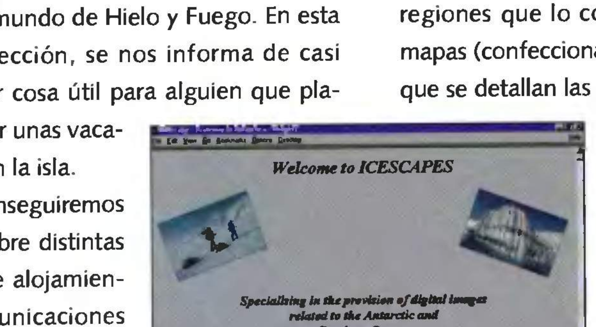
Todo es tan sencillo como señalar un continente, y de forma inmediata accederemos al mapa del mismo. Luego haremos igual con el país en cuestión y dentro de éste, lo mismo con el punto de nuestro interés. Por el momento, en la mayoría de los países sólo son accesibles los puntos de mayor renombre o interés. Sin embargo, las posibilidades de actualización continua que nos brinda Internet, conseguirán que en un futuro no muy lejano, podamos hablar casi a nivel de pueblos, en lugar de países y grandes ciudades. De cualquier modo, es impresionante que todos los países del mundo se encuentren ya recogidos en esta base de datos.

Nos vamos de viaje

Hemos creído conveniente someter a «Virtual Tourist II» a un par de pruebas. Y ninguna mejor que elegir algún destino exótico para comprobar su efectividad, pues sería demasiado fácil obtener datos sobre París, Roma o New York.

Nuestra primera visita virtual ha correspondido a un país europeo de especial belleza: **Islandia**. La información obtenida ha sido bastante aceptable. Estructurada en cuatro apartados, nos permite saber bastante sobre la historia del país, la información oficial más relevante, sobre la gentes de Islandia y por supuesto, acerca del turismo en este fascinante mundo de Hielo y Fuego. En esta última sección, se nos informa de casi cualquier cosa útil para alguien que planee pasar unas vacaciones en la isla.

Así, conseguiremos datos sobre distintas clases de alojamiento, comunicaciones dentro del país, sobre el clima, la Geografía, etc. Por supuesto, existe un resumen de las principales atracciones naturales que no debemos dejar de ver. Es posible acceder a una librería de fotos de lugares tan sugerentes como The Golden Circle o el Parque Nacional Skatfafell. De esta forma, podemos ir preparando nuestras pupilas para las maravillas que encierra este fabuloso país nórdico.



El segundo destino elegido ha sido aún más especial. Hemos puesto rumbo a La **Antártida.** El continente helado no podía quedar fuera de un pequeño tour por los lugares más exóticos de nuestro planeta.

«City Net» incluye una importante información sobre el mismo, dentro de la cual existe un evidente interés por hacernos comprender lo especial de este increíble lugar. Además de datos sobre las distintas regiones que lo componen, cuenta con mapas (confeccionados por la CIA), en los que se detallan las estaciones de investigación y los territorios que cada país reclama como suyos. Asimismo, tenemos un link al servidor «Icescapes».

Este servidor está especializado en las imágenes digitaliza-



das de La Antártida y los Océanos del Sur. También hemos visionado algunas preciosas fotografías sobre temas tan interesantes como las ballenas, los icebergs, los pingüinos o los volcanes. Su belleza y la quietud que transmiten nos acercan a uno de los últimos paraísos de nuestro planeta.

Para los que no son amantes del frío, la siguiente escala la hemos efectuado en **Egipto**. Junto a la información general, en la que se incluyen datos sobre el país, su cultura y sus gentes, existe otra más concreta sobre ciudades como Alejandría, Aswan, el Cairo o Luxor y sobre regiones como la Península del Sinaí o el Mar Rojo.

En algunas de estas ciudades, es posible utilizar un servicio de "piloto automático", que nos brindará una recorrido interesante por lo más notorio del lugar, siempre que utilicemos Netscape 1.1 o posterior.

En la misma línea de destinos exóticos, nuestra siguiente visita virtual ha sido a las **Islas Comoro**. Situado al norte de Madagascar, este sorprendente archipiélago está compuesto por cuatro islas principales. Tres de ellas, Ngazidja, Mwali y Nzwani, constituyen la República Federal Islámica de Islas Comoro. La cuarta, Maore, continúa siendo administrada actualmente por Francia.

La geografía, el clima, la población, el idioma, la economía, la organización política, el sistema educativo, y la infraestructura de transporte y comunicaciones son algunos de los temas sobre los que podremos profundizar, para saber algo más acerca de un país del que pocos hemos oído hablar.

Tras unos destinos tan exóticos, y como contraste, hemos tomado rumbo a la Gran Manzana. **New York**, a través de Internet, se ofrece para el visitante con una enorme profusión de detalles.

Junto a toda la información común a los otros destinos, existe un completo compendio de posibilidades de ocio, entre las que destacan los centros de arte y entretenimiento, los museos y galerías, los acontecimientos deportivos, los parques o los lugares en los que podemos encontrar alojamiento. La sofisticación llega hasta el extremo de que, a través de la agencia TravelNow, es posible efectuar una reserva de hotel en tiempo real. Para ello, dispondremos de una completa relación de hoteles, con especificación de las comodidades y los precios de cada habitación.

Para terminar nuestro peculiar viaje, hemos decidido visitar nuestro propio país, y dentro de él, un destino en el Sur: **Sevilla**.



Como corresponde a una ciudad eminentemente turística, la información sobre la ciudad es muy completa. Cabe destacar en ella las recomendaciones sobre cuáles son las visitas más interesantes, así como la relación de bares y restaurantes en los que es posible degustar las especialidades de la cocina andaluza o los lugares donde podemos ir de tapas o a tomar unas copas por la noche. Referencias éstas, con el debido respeto, casi tan importantes como saber dónde está La Giralda.

Rumbo al futuro

Cabría preguntarnos qué nos deparará el futuro. Es fácil imaginar lo que supondría colocar pequeñas cámaras de vídeo en lugares estratégicos de remotos parajes o en las grandes avenidas de las ciudades más cosmopolitas. Esto nos permitiría, en tiempo real, asistir como espectadores de excepción a lo que ocurre en el mundo.

Quizás algún día, el periférico de moda sea una cabina teletransportadora, que conectada a nuestro PC, nos traslade en un instante al sitio que previamente hayamos elegido. Aunque esto último todavía suena mucho a ciencia-ficción.

En cualquier caso, mientras esperamos al futuro, «Virtual Tourist II» es una muy agradable forma de saber más sobre otros lugares de nuestro planeta.

Diego Gómez



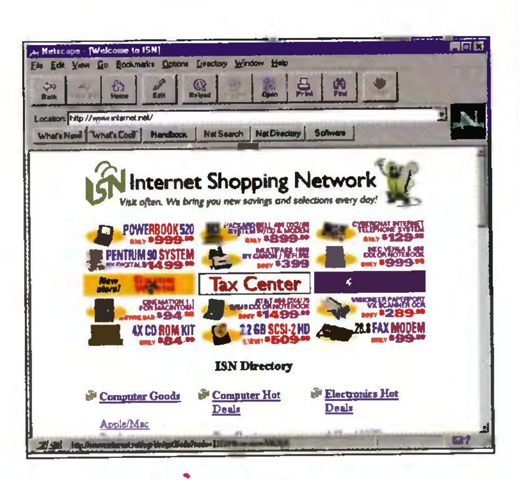


Si necesitas renovar tu ordenador o adquirir cualquier programa para ponerte al día en navegación, síguenos en nuestro viaje por el ciberespacio. En esta ocasión, haremos parada en lugares muy especiales y útiles, desde una agencia de empleo hasta un viaje por la Antártida y de allí, te proponemos volver a casa para jugar con lo último en 3D.

Hardware a la venta

Si estamos buscando una buena oferta en portátiles, unidades de CD-ROM, discos duros, aparatos de fax o cualquier otra cosa que se nos ocurra, es obligado dejarse caer antes por la «Internet Shopping Network» (ISN) cuya dirección es *http://www.internet.net*. Allí podremos ver absolutamente de todo. Además de los ya conocidos periféricos para nuestros ordenadores, encontraremos otros tantos que no son muy comunes por aquí. Por citar un ejemplo, podemos comprar un teléfono para utilizar a través de Internet (Cyberchat Internet Telephone System) por algo menos de 130 dólares. Además de componentes para ordenadores, (y ordenadores completos, claro) también venden aparatos electrónicos y software.

Las listas de productos son abundantes y es difícil que no encontremos lo que estamos buscando. Por otra parte, es posible encargar algo no descrito a través de ISN o contactando directamente con alguna de las empresas para las cuales existe también un listado.





Viaje helado

Internet se extiende progresivamente llegando a los más exóticos lugares como, por ejemplo, la región antártica. «Virtual Anctartica» recoge el más amplio y exhaustivo archivo en WWW de información relativa a la vida salvaje, geología, historia y ecología de esta zona del casco polar sur. Los autores del Web hacen partícipes a los visitantes, de la expedición que realizaron por el "continente helado".

La visita a «TerraQuest», que así se llama el lugar, es una forma de conocer aquello sin sentirnos como si estuvieramos en el congelador de la nevera. Su dirección es: *http://www.terraquest.com/antarctica/index.html*



Software para navegar

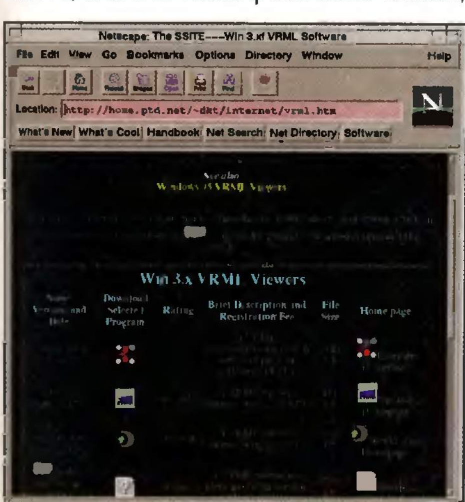


ara sacarle un buen provecho a La Red es de vital importancia contar con el software adecuado. Un lugar muy adecuado es «The S.S.I.T.E.», en el que las siseantes siglas significan Superior Software for Internet Telecommunications Enthusiasts (ahí queda eso). El caso es que este Web pone a disposición de los navegantes un escaparate con todo tipo de software relacionado con las telecomunicaciones y con el diseño de home pages, que nos será de gran utilidad.



Los programas están clasificados en categorías de tal manera, que hay una sección con programas de correo electrónico, ftp, archie, finger y gopher, etc. También nos encontramos con un espacio dedicado a programas para diseño de páginas HTML y otro con utilidades para tratamiento gráfico, por no hablar de la sección de visualizadores de VRML (Virtual Reality Modeling Language).

Efectivamente, en «The S.S.I.T.E.» tienen una amplia gama de programas que visualizan el que seguramente, será el estándar para el desarrollo de aplicaciones 3D para Internet. Cada uno de los programas aparece formando parte de una tabla en la que se muestra su nombre y versión, una valoración de su calidad, una breve descripción de su función, el tamaño que ocupa y un enlace que nos lleva al Web del autor. Aunque podemos bajarnos cualquiera de ellos directamente de aquí.



En principio, todos los paquetes de software son para Windows 3.x, si bien se van añadiendo paulatinamente aplicaciones específicas para Windows 95. Para pasarte por «The S.S.I.T.E.» encamina tu browser a:

http://home.ptd.net/~dkt/internet/inet.htm.

Si tenéis sugerencias, enviadlas a la dirección de correo de abajo y si tenéis críticas que hacer...¡ejem!, pues también ;-).

punto.netmania@hobbypress.es

Música de diseño

Si eres aficionado a la música, éste sitio es para ti. «Mario Saquel's Music & Midi HomePage» *http://www.tmm.cl/msaquel/midi1.html* es una de las mejores páginas diseñadas por un particular que hemos visto hasta la fecha, tanto por la cantidad de material musical disponible en forma de ficheros y enlaces pertinentes, como por la calidad de los links a otros interesantes lugares. El Web de Mario está especializado en ficheros MIDI como habremos deducido por el nombre. Aquí también podemos coger reproductores de ficheros de audio



para diferentes formatos de éstos. Además de los ya citados y muy interesantes links, cuenta con un estupendo "Libro de visitas" en el que podemos firmar y ya de paso, nos aporta otra gran fuente de interesantes links que son los proporcionados por los visitantes del lugar.La calidad del Website de Mario Saquel ha sido también premiada. En este caso con el "1st 'Cool 'Home Page Award" y mención especial por su diseño "Awarded for excellence in design" por "The family jewel award". Mario es chileno, así que podemos dejar un mensaje en nuestro idioma :-) .

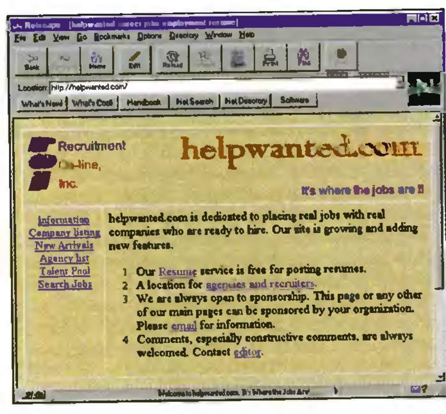
Agencia de empleo



A la hora de encontrar trabajo, si la cosa se pone difícil, no hay que "hacerle ascos" a la posibilidad de buscar uno a través de Internet. También puede ocurrir que no tengamos problemas en este sentido, pero hayamos decidido trabajar en otro punto del globo, por aquello de tener nuevas experiencias. En cualquiera de estas situaciones, (o en otras no contempladas) no sería mala idea buscar algo en *http://helpwanted.com/*

Esta home page es propiedad de una compañía de contratación on-line llamada Recruitment On-line Incorporated y su eslogan reza "helpwanted.com", es decir, donde se encuentran los empleos.

El Web acepta curricula ;-) para poner a disposición de terceras empresas interesadas en la contratación de personal. Este servicio es gratuíto y es el que, desde luego, interesaría a un particular.



Las empresas pueden solicitar información sobre individuos que se ajusten a un determinado perfil u ofrecer directamente puestos de trabajo, en determinadas condiciones.

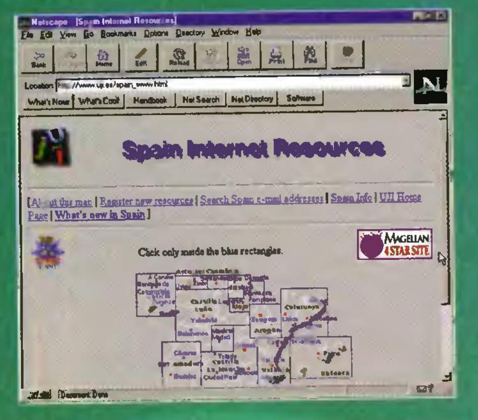
Entre otras cosas, existe a disposición de los interesados una lista de compañías, otra de agencias de empleo, una sección de búsqueda de empleo y un espacio en el que se incluyen las últimas novedades incorporadas al Web.

Todo en casa



Si estamos interesados en conocer lo que tenemos en casa, es decir, en España, la mejor alternativa es tomar rumbo a la Universidad Jaume I (UJI) en la que se encuentra el mejor mapa de recursos conocido. Partiendo de *http://www.uji.es/spain_www.html*, accedemos a un mapa de España dividido en regiones y sobre cada una de éstas podemos clikear. Acto seguido, irrumpe una amplia lista superpuesta al mapa en la que aparecen los servicios ofrecidos tanto por instituciones públicas como por empresas privadas: universidades, facultades y escuelas, centros de investigación, empresas, proveedores de servicios, etc. Junto a cada elemento de la lista, un pequeño icono que denota con su color y forma, el tipo de servicio accesible (WWW, gopher, OPAC, servidor ftp, archie y BBS). Tomando Madrid como ejemplo, observamos que cuentan con servidor de Web la Agencia Espacial Europea, el INTA, Fundesco, CIEMAT, todas y cada una de las universidades y un largo etcétera.

Desde luego, el mapa de recursos de la UJI es un link que debe estar en nuestro bookmark, sin lugar a dudas. Una muestra de la calidad de este Web es que ha sido galardonado con varios de los más prestigiosos premios concedidos en Internet (al estilo de los Oscar de Hollywood para las películas), como son el "TOP 5% WEB SITE" concedido por Point y el "4 STAR SITE" que concede Magellan. ¡Bien por ellos!



Juegos en 3D



Hablábamos el mes pasado en esta misma sección del Web de Id Software como lugar "sagrado" en el que aún coletean los vestigios (y no los últimos) del DOOM. Esta vez, nos colamos en la sede de «3D Realms» para acceder al que será, con toda seguridad, el nuevo objeto de culto por parte de los amantes de los juegos de acción.

Atención muchachos/as porque ya está aquí ¡¡¡DUKE NUKEM 3D!!!

El tan esperado juego, sucesor de una saga que inició el legendario y revolucionario Wolfenstein 3D (al que siguieron una segunda y tercera parte), continuó el innovador y sangriento DOOM (al que siguió una segunda parte y otros capítulos extra posteriores); más tarde Rise Of The Triad (o Rott para los amigos) ocupó un lugar privilegiado y ahora le toca el turno a Duke Nukem 3D. La espectación que ha creado este juego es tal que ya podemos encontrar "santuarios" 3D Nukem por doquier.

Para empezar, qué mejor que pasarnos por la «Página oficial del DN3D» sita en la siguiente dirección *http://www.3drealms.com/duke3d.html*

Allí encontraremos numerosas referencias a otros lugares, podremos obtener el FAQ oficial y, por supuesto, podemos bajarnos la versión shareware si estamos dispuestos a esperar la llegada de más de 5 megas por el cable. ¡La nueva locura 3D ha llegado!

Guillermo BT



La presente sección está a vuestra disposición. Todas aquellas dudas que os surjan sobre la red podéis enviádnoslas e intentaremos darles respuestas sencillas cada mes aquí, en el consultorio.

Minuet y los propietarios de Internet

Somos un grupo de usuarios de Internet de la Facultad de Física en la Universidad de la Laguna. Utilizamos para movernos por la red un programa llamado Minuet, ¿qué les parece? También queremos aprovechar la ocasión para ver si podéis solucionarnos una curiosidad: ¿Quién es el dueño de internet? :-(

El Club de la Paciencia. Tenerife.

Sinceramente del Minuet conocemos poco, tan sólo que es un paquete que integra Telnet, Ftp, Mail y en las últimas versiones, acceso a WWW. Además trabaja en MS-DOS y a juzgar por el equipo que tenéis (286 1Mb RAM, 40Mb HD), es prácticamente lo único que podréis hacer funcionar. Para la segunda pregunta... bueno, todos los usuarios de Internet (incluso vosotros con ese pedazo de máquina) somos sus propietarios, que es cómo decir que no lo es nadie. Así que Internet, pese a lo que algunos quieran, es totalmente libre, salvo a la hora de la gestión, en ese caso cada trozo de Internet estará gestionado por universidades, gobiernos u otros organismos. :-)

Problemas con el DNS

Conecto a Internet con la versión 1.0 de Netscape que funciona perfectamente. El problema viene cuando intento hacer funcionar otra versión (1.1,2.0...) La instalación se realiza bien, pero al cargar el programa me sale el mensaje: "Netscape is unable to locate the server. The server does not have a DNS entry. Check the server name in the location (URL) and try again" También me ocurre lo mismo con Mosaic. :-(

Eduardo García Sacristán Valencia

Por lo que nos cuentas, tu problema está en el servidor de nombres de dominios (DNS), hasta aquí todo evidente. Y si tienes un problema con el servidor de nombres hay dos opciones, o bien tienes mal puestos los nombres de los DNS de tu proveedor (cosa que parece no probable si copiaste los mismos que te funcionaban con la versión anterior), o bien no estás realmente conectado a Internet, y eso puede ser problema del Trumpet que se carga antes de que te aparezca el Netscape o el Mosaic.

Comprueba si chequeando los pasos que sigue el Trumpet para establecer la conexión (Trace/DNS, Trace/ExtraDetail, ...) encuentras el problema. Si localizas el error puede que eso ayude a los del servicio técnico de tu proveedor y juntos, podáis encontrar la solución. :-)

Virus en la red

Esta consulta va dirigida al llamado virus "good times". Me han comentado que se transmite vía E-mail y que tiene un poder altamente destructivo. ¿Qué me podéis decir de él? :-(

Sebastián Jiménez Ruíz

No hay manera de poder contagiar, dañar o destruir un ordenador mediante mensajes por correo electrónico. Generalmente son bromas pesadas de unos pocos que se dedican a generar un clima de confusión por las News, IRC, etc., anunciando que es un virus de lo más potente hasta la fecha. Este mail es simple basura, te advierten de que si lo lees es peligroso. Algunos incluso se estiran diciendo que la vacuna es pasárselo a algún conocido, y todos a reírse. Pasado un tiempo, se te escacharra algo en tu ordenador y te acuerdas de aquel "virus" que te pasaron por correo, te asustas, le echas la culpa y... el rumor se propaga. Pero son tonterías, ni caso. :-)

Ralentización

Cuando estoy escribiendo los mensajes para enviarlos más tarde se ralentiza un montón el ordenador. Utilizo Win 3.11 y Netscape 2.0. :-(

Miguel A. Jiménez. Bilbao

No hemos sido capaces de reproducir la situación que nos comentas. Con una configuración similar, a nivel de software, no hemos tenido los problemas que nos comentas, así que el problema, si es que lo tenemos que considerar como problema, puede que radique en cómo tienes de cargado el Windows, y no hay que descartar que si estás utilizando las extensiones de 32 bits para Windows, puede que no estén funcionando bien para tu Netscape. Intenta conseguir un versión más reciente de estas extensiones o instalar la 2.0 de Netscape para 16 bits. :-)

Infovía no tiene abuela

¿Mediante Infovía puedo acceder a mi Facultad, teniendo en cuenta que no está dada de alta? Según vuestro Informe podría hacerlo si realizo una conexión "ppp identificada". :-(

Jose Luis García Pérez Barcelona

Bueno, Infovía parece ser la panacea, pero no lo es tanto. Es cierto que se permite la conexión a Internet pero sólo a través de ella. Es necesario que alguien se dé de alta para ofrecerte la conexión y se haría como tu bien dices utilizando la conexión "ppp identificada". Si tu Facultad no está presente en Infovía, y dudo que lo llegue a estar, entonces es inviable. :-)

Dominio propio

Suponiendo que tenemos varios ordenadores conectados en red, ejecutando win FW, si empleamos el protocolo TCP/IP para la interconexión de los mismos ¿se podrían conectar todos los ordenadores a Internet a través de un solo módem y ejecutando en cada uno de ellos Netscape? :-(

Vicente Vilar

Sí es posible. Lo que tu nos detallas es la configuración básica de una red de área local con acceso a Internet. Pero no es así de sencillo, en realidad es bastante complicado. Necesitas crearte un dominio interno en tu red para poder identificar todas las máquinas conectadas, luego que la máquina que tuviese el módem fuese un servidor en condiciones, con sus tablas de enrutamiento, etc.

Finalmente, queda configurar el servidor para que multiplexe la línea y que la utilicen todos los ordenadores a la vez. :-)

Para escribir a esta sección tenéis a vuestra disposición el buzón:
email.netmania@hobbypress.es



En-red-ando con la RADIO

Internet da cabida a cualquier tipo de información y los medios de comunicación han visto abierta una nueva vía para ofrecer sus contenidos, a parte de la propia. En este artículo, uno de los responsables de la emisora Catalunya Radio, nos relata su innovadora experiencia con la red.

La radio, como reza la publicidad, es el sonido de nuestras vidas, pero desgraciadamente, aún no lo es de nuestras navegaciones. Ni por asomo. Eso sí, hay experimentos y pruebas a raudales, ergo: todo se andará.

La radio viviendo todavía en pañales en Internet, se encuentra de diversas maneras y con diverso software cliente todavía poco perfeccionado, como RealAudio, InternetWave, TrueSpeech y algo de Xing Tech. Territorio de pioneros, como casi todo en la red.

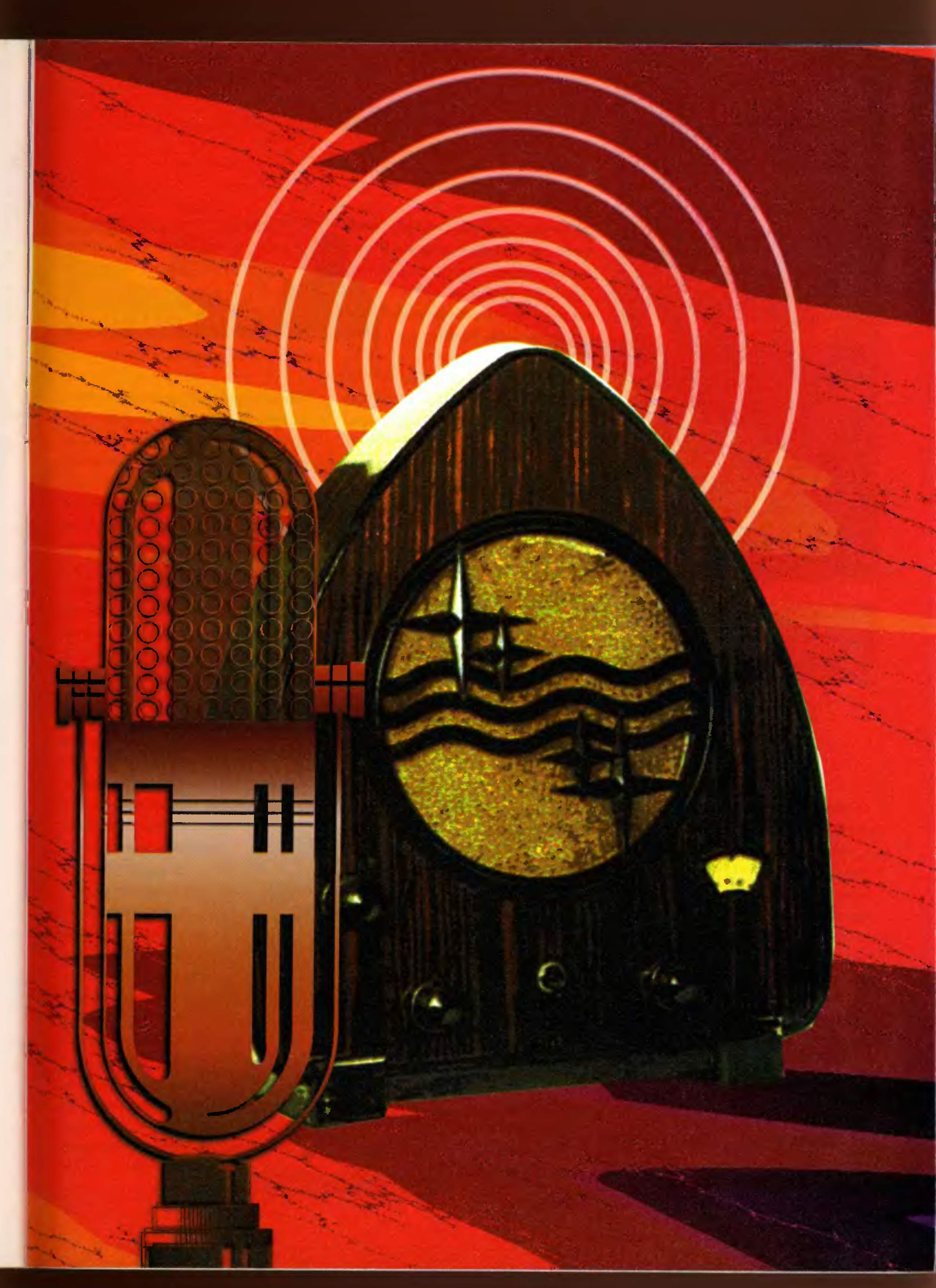
Hoy por hoy, ya que la calidad del sonido recibido deja mucho que desear, que es como mucho calidad de onda corta sin altibajos o de onda media normalilla, no mas allá, la radio en la red sólo es útil para cortos flashes de noticiarios tipo lo que hace Radio France.

Por estos andurriales, en una onda completamente diferente, está la muy interesante experiencia de Radio Teknoland http://www.teknoland.es/rtk/radio.htm

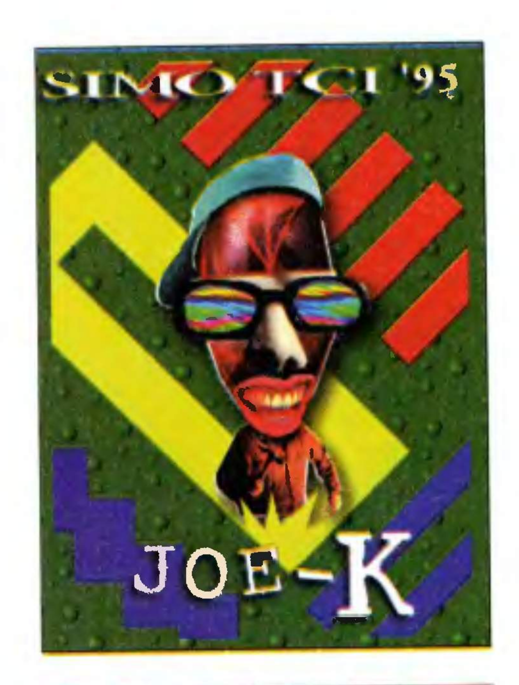
Además, una idea espléndida es la de la emisora FM Express de Valladolid http://www.intercom.es/fmexpress/ con la creación de una Web de la emisora desde la cual se ofrece información sobre la programación, noticias diversas de importancia local y la posibilidad de que los oyentes se comuniquen vía Email con la emisora. Al escribir esto aún está activo el jingle sonoro de navidad que ofrecen a los navegantes en formato wav. Afirman que, según la dirección de la emisora, la iniciativa no va a quedar ahí y ya están pensando en la posibilidad de ofertar otra serie de servicios a través de Internet. Una muy interesante y pionera iniciativa.

La radio sobre Internet

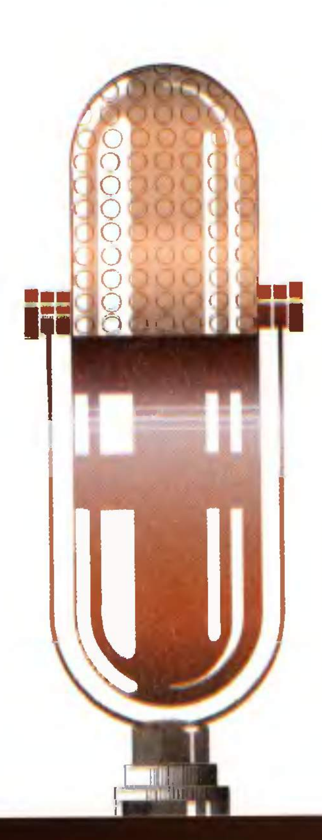
Si la radio en la red esta aún muy verde, algo menos, pero no mucho, lo está la radio sobre la red. El autor de este artículo, que a la vez es protagonista, sólo tiene noticia de tres experiencias, todas de una hora semanal de radio sobre Internet y con presencia en la red, mediante página web.











De las tres, sólo una de ellas, Rambla Bit http://rambla.lnst.es/ se puede escuchar a través de la red usando TrueSpeech o Internet Wave. Se trata de un programa de Onda Rambla que se emite en Lleida.

La segunda emisión radiofónica sobre Internet corresponde a Flash FM una joven cadena de radio catalana. El programa se llama ExtraFlash Informatic y su página está en http://www.intercom.es/vobis/extraflash/ y la tercera, responsabilidad del abajo firmante, se llama L'Internauta,con página en http://www.partal.com/internauta/ y se emite por Catalunya Radio los sábados a la una de la madrugada. Hora de azarosa navegación en tarifa reducida.

Una experiencia personal

A veces la vida te trata bien. Estaba el abajo firmante mirando conectarse a Internet por la inducción, el adoctrinamiento y las primeras experiencias vividas, gracias a la paciencia de un colega y sin embargo, amigo. En realidad sólo había visto unas "demos" en su casa, nada en realidad, media docena de webs, y ya asombrado, dijo para sí en plan Stanley antes de toparse con Livingstone «¡hay que estar ahí, tío!» A conectarse tocan. Sin tener nada claro, ni el cómo ni el porqué ni, por supuesto, el cuánto.

En aquellos momentos, junio del año pasado, fue cuando la jefa de programas de la emisora propuso:

- ¿Por qué no haces un programa sobre Internet?
- ¿Para qué hora?
- Sábados noche, de una a dos.
- Vale, sí, de acuerdo. ¿Para cuándo?
.- A primeros de septiembre.

Ni que decir tiene que no me sentí las piernas, cual pseudorambo "avant la lettre".



Por dónde empezar

No me lo podía creer, dios mío, me pedían exactamente lo que me interesaba entonces, meterme en la red y navegar ya no por gusto sino por obligación y cobrando por ello, miel sobre hojuelas.

Pero claro, un encargo de este tipo, como cualquier nuevo programa de radio, es un problema planteado al que hay que encontrar una solución.

Primero, desconocimiento total por parte del realizador del programa, en este caso un servidor, del tema del programa, es decir Internet. ¿Quién sabe de esto?

La radio es trabajo de equipo, y así pedí auxilio. El adoctrinador antes citado, que por otra parte es el creador del navegador más popular para los recursos existentes en la red en lengua catalana o relacionados con Cataluña, las Baleares o la Comunidad Valenciana, es Vicent Partal, antiguo colega de otras navegaciones radiofónicas, ahora viviendo on line. Su invento es «La Infopista» http://www.partal.com y es un hito para los navegantes interesados en los recursos antes mencionados. Se actualiza diariamente y, siendo en realidad sólo un catálogo de links, hoy cuenta con más de mil vínculos bien ordenados y clasificados por temas.

Llamada al canto

-Oye ¿te molaría hacer un programa de radio sobre la net y tal y tal?

Nos sentamos un rato para hablar y de entrada decidimos que un programa de radio sobre Internet debía estar en la red de alguna manera. Primera parte de la solución y, desde el punto de vista radiofónico una novedad, obvia para informáticos y navegantes varios, pero sorprendente para el radiofonista a secas.

Otra idea fue la producida por dos palabras: navegación asistida. Es decir, navegar con el oyente presuponiendo o provocando que se conecte a la página del programa y viaje con nosotros por los links propuestos en el programa.

Claro, otra forma de interacción con el oyente es la posibilidad de enviar mails a uno u otro desde las páginas del programa con consultas, ideas, críticas, peticiones, informaciones, comentarios, feedback en definitiva, y de una forma muy directa y rápida, algo de lo que ningún programa de radio normal puede hoy por hoy presumir.

Por lo demás decidimos que el programa tuviera formato de tertulia y aparte de los dos protagonistas citados hasta ahora, contar semanalmente con la presencia de dos invitados relacionados directamente con la red.

En general, uno usuario, digamos normal y otro relacionado con alguna web. Es decir, intentar vender de forma espontánea y concreta las posibilidades de utilización de la red, el cuarto medio de comunicación. En ambos casos, en las páginas del programa está presente su dirección de mail o URL para que el oyente pueda ver de lo que hablamos o comunicarse con los invitados.

Lenguaje técnico



Desde un punto de vista radiofónico, el programa con este formato y contenidos funciona. Otra cosa es el problema inevitable en los programas especializados, el uso de un lenguaje disuasorio para el oyente normal de radio. Y aquí si que estamos pillados. En estos momentos es muy difícil hablar sobre la red sin usar demasiado la jerga técnica y a pesar de mis esfuerzos, como conductor, por explicar los términos, rebobinar cuando es preciso, cortar intervenciones demasiado técnicas o especializadas con mucho nombre en inglés, ahora mismo es un esfuerzo casi vano. Supongo que será por la absoluta novedad del medio y por la fascinación que la magia tecnológica tiene sobre el personal, pero a mí como profesional de radio, cada vez que un oyente me dice que no ha entendido casi nada, me da un retortijón en el alma. Hablamos por teléfono y no comentamos nada sobre bobinas y altavoces. Pues bien esta fase, la de simple uso y disfrute pasando de las peculiaridades técnicas, en Internet va a tardar un poco y el peligro está en que la minoría enterada quede cada vez más hermética y lejana respecto al señor normal y futuro usuario, con toda la rémora que esto supone.

Comunicación o negocio

Por otra parte, tras todos estos meses de hacer programas de radio, ver gente, navegar, vivir on line y demás, es patente la sensación de frontera, el "feeling de farwest" con el que se vive este invento. Hay por un lado, un grado de colaboración, como pocas veces he visto en mi vida y por otro lado, todo el mundo huele negocio, pero casi nadie tiene claro donde está, con lo que hay un oscurantismo ingenuo y divertido.

Es evidente pues, que la radio y la red hacen buenas migas y se ha logrado un altísimo grado de feedback, lo que, nos hace augurar un muy feliz encuentro e interacción entre los bits y los hertzios. Las bodas del siglo, vaya.

Jordi Vendrell

RADIO ON LINE

Para escuchar la radio on line, como para tantas otras cosas en la red, hay que tener paciencia y bajarse uno de los programas que lo permiten. Normalmente, en las páginas de las emisoras y/o programas aquí comentados se encuentran los links precisos para acceder al software libre.

Real Audio es probablemente el más extendido:

http://www.realaudio.com

Otras posibilidades son el InternetWave en:

http://www.vocaltec.com/iwave.htm

Y TrueSpeech en:

http://www.dspg.com/internet.htm

Recomendamos mucha paciencia...

Para opinar sobre este tema tenéis a vuestra disposición el buzón: reportajes.netmania@hobbypress.es



Enlaces de hipertexto

Continuamos con el curso de HTML, el lenguaje de las etiquetas de Internet, iniciado el mes pasado. En este número aprenderemos cómo insertar enlaces o "hiperlinks" que nos trasladan a otros lugares e introducir imágenes y colores en nuestra propia página Web.

Los "hiperlinks" son elementos "clickeables" que aparecen resaltados en pantalla para indicar un enlace a otra entidad, ya sea ésta otro documento HTML, una imagen, una conexión a un servidor Web cualquiera, etc. Veamos el siguiente ejemplo:

<P ALIGN=center>

La compañía del legendario <A HREF="http://www.disney.com">Walt Disney</A> se <i>enganchó</i> hará algo más de dos años a la red Internet mediante un enlace que, en principio, era de fibra de patatas tal y como podemos apreciar en el <A HREF="esquema.gif">esquema</A> adjunto.

</P>.

En nuestra página aparecerían las palabras "Walt Disney" subrayadas y resaltadas en un color distinto al del resto del texto. Si pulsamos sobre cualquiera de estas dos palabras, nuestro browser conectaría acto seguido con el servidor Web de Disney. Un poco más abajo, pretendemos que si alguien pulsa sobre la palabra "esquema" pueda obtener una imagen explicativa (esquema.gif). Como vemos, no tiene ningún misterio especial.

En definitiva, y siguiendo el esquema habitual de etiquetación, los "tags": <A></A> delimitarán la parte del documento que representa un "hiperlink".

El elemento <A> puede utilizarse para definir el origen o el destino de un "hiperlink".

Los atributos más comunes son:

HREF=uri

uri (Universal Resource Identifier o identificador universal del recurso) representa el destino del enlace.

ID="<nombre>"

señala el destino de un "hiperlink". El identificador <nombre> ha de ser único en el ámbito del documento en que está.

NAME="<nombre>"

se utiliza para lo mismo que ID aunque su uso se desaconseja en favor de ID.

Veamos algunos ejemplos de uso:

<A HREF="http://alysya.madrid.es"> Mi máquina</A>

<A HREF="ftp://ftp.funet.fi">Ftp anónimo</A>

<AHREF="mailto:homer(simpsons.com" >mail</A>

En general será de la forma:

<A HREF="<protocolo>://direccion"> Texto</A> donde:

<protocolo>= httplftplgopherltelnetl newslwaisl...

Enlaces a otras partes del mismo documento:

<A HREF="#indice">Ir al indice</A>

<P>
bla, bla, bla
bla, bla, bla
<P ID="indice">INDICE TEMATICO
<P>1. Rayos
<P>2. Centellas
<P>3. Otros

Otra forma de determinar el destino del "link" en el documento se realiza mediante la sintaxis original, en la que se sustituiría:

<P ID="indice"> INDICE TEMATICO por:

<A NAME="indice">INDICE TEMATICO</A>

Enlaces a otras páginas HTML, a imágenes, sonidos, etc.

<A HREF="pagina2.html">Siguiente</A>

<A HREF="foto-1.gif">Foto de mi hamster Lucas</A>

Los "hiperlinks" no tienen porqué estar representados obligatoriamente mediante texto, sino que también podemos utilizar un pequeño icono o foto que sea "pulsable" para indicar un enlace.

Avanzamos un ejemplo en el que utilizamos un pequeño icono en vez de texto:

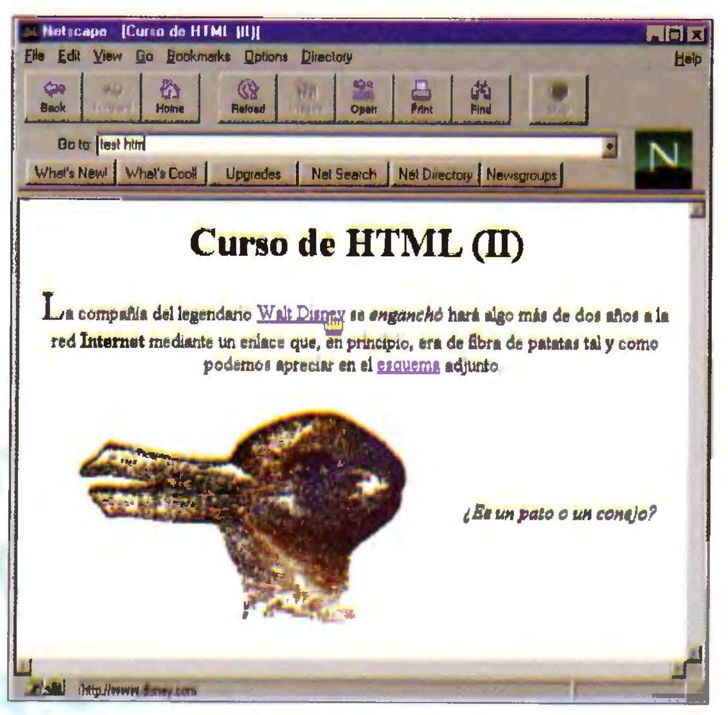
<A HREF="http://www.cartoons.com">
<IMG SRC="filemon.gif">
</A>

En vez de un texto resaltado, aparecería una figura "clickeable" de Filemón.

Introduciendo imágenes

Para introducir gráficos (normalmente imágenes en formato GIF o JPEG) contamos con la etiqueta <IMG> de cuyo modo de uso pasamos a ver un ejemplo:

<IMG SRC="telefono.gif" ALT="Mi telefono">



El mes pasado hablábamos de atributos en las etiquetas. Estos se sitúan detrás del identificador del "tag", (en este caso después de IMG).

En el ejemplo, SRC es el atributo mediante el cual indicamos cuál es la imagen que queremos que se visualice.

Con el atributo ALT ofrecemos un texto descriptivo de la imagen, que será lo que vea un usuario de un browser sin capacidad gráfica (como el lynx, por ejemplo) en lugar de la foto.

Otros atributos de interés para aplicar a imágenes son los siguientes:

ALIGN= left | right | top | middle | bottom

left, right: sitúa la foto al margen izquierdo o derecho respectivamente.

top, middle, bottom: alinea la imagen en su zona superior, media o inferior respectivamente con la línea de texto en la que se encuentre el elemento <IMG>.

Otros atributos de alineamiento añadidos por Netscape son: texttop, absmiddle, baseline y absbottom.

WIDTH= n, HEIGHT= n

permiten especificar la anchura y altura de la imagen, respectivamente.

UNITS= pixels | en

especifica las unidades que utilizan los atributos WIDTH y HEIGHT que, por defecto, serán pixels. La unidad "en" es la mitad del tamaño de un punto.

BORDER= n

permite enmarcar la imagen con un borde de grosor "n" indicado.

VSPACE= n, HSPACE= n

se utilizan para indicar el espacio vertical y horizontal, respectivamente, que queremos dejar entre la foto y el texto que la rodea.

ISMAP

indica que la foto tiene asociado un "mapa sensible".

LOWSRC="nombre.jpg"

extensión añadida por Netscape. Se utiliza para especificar una imagen de baja resolución.

El objetivo de este atributo es permitir visualizar rápidamente una imagen de baja resolución (que tardará menos en llegar) de forma que una vez completado el resto del documento, es cuando se carga la imagen de más resolución, que irá sustituyendo a la primera.

Normalmente la imagen principal es una GIF y la de baja resolución una JPG.

Conviene que tengan el mismo tamaño, pues de lo contrario la segunda imagen se escalaría al tamaño de la primera.

Los atributos WIDTH y HEIGHT permiten informar al browser acerca del espacio que ocupará la imagen.

De esta manera, no es necesario esperar a que ésta llegue completamente para saber dónde colocar los siguientes elementos del documento HTML. Aunque no sea su función original, pueden utili-

zarse también para escalar la imagen, si bien el tamaño que ocupe en bytes seguirá siendo el mismo, ¡ojo!

```
<IMG SRC="castillo.jpg" LOWSRC=
"ccutre.gif"
ALIGN=middle WIDTH=120 HEIGHT=
90>
```

El atributo ISMAP sirve para indicar que la imagen tiene asociado un mapa sensible. Esto quiere decir que, en función de la zona de la imagen sobre la que pulsemos, se activará uno u otro link.

Para poder utilizar mapas sensibles de esta manera, deberíamos disponer de un servidor de Web (nuestro browser no es un servidor, sino un cliente) que "soporte" esta característica; de lo contrario, simplemente no funcionará.

Un ejemplo de utilización de un mapa sensible asociado a una imagen sería el siguiente:

```
<A HREF="mapa.map"><IMG SRC=
"plano.gif"
ISMAP></A>
```

Estamos advirtiendo que la imagen "plano.gif" tiene un mapa asociado, descrito por el fichero "mapa.map". Dentro de ese fichero, simplemente se indica que si se pulsa sobre tal o cual región de la imagen, se activa tal o cual link.

Otro elemento para incorporar gráficos a nuestros documentos es <FIG>. Esta etiqueta pertenece a la especificación 3.0 de HTML, aunque parece que aún no es reconocida por las últimas versiones de Netscape (2.0 hasta la fecha).

En cualquier caso, las prestaciones que ofrece hacen pensar que no tardará demasiado en ser implementada en futuras versiones de nuestros browsers favoritos.

Veamos su sintaxis con un ejemplo:

```
<FIG SRC="satt_100.jpg">
<CAPTION>Foto tomada por el sat&
eacute;lite <i>MeteoSAT</i></CAPTION>
<P>Parece que el tiempo no va a ser
bueno durante algunos d&iacute;as.
<CREDIT>Meteo FRANCE, 1996.</
CREDIT> </FIG>
```

Como vemos, a diferencia de <IMG>, la etiqueta <FIG> ha de cerrarse con </FIG>, pues es posible incluir entre medias una descripción de la figura utilizando etiquetas como si de un "body" interno se tratara.

La descripción textual de la figura permitirá que aquellos que utilizan browsers no gráficos tengan una idea del contenido de la misma.

Una de las ventajas añadidas es la de permitir incluir zonas sensibles "in-line", es decir, directamente en el código de la figura (y no en un fichero aparte como en los mapas definidos para <IMG>).

Veamos un ejemplo de una imagen con un mapa sensible asociado:

```
<FIG SRC="filmes.gif">
<H1>Indice de pel&iacute;culas</H1>
<P>Pulsa sobre la zona de tu inter&ea-
cute;s
<UL>
<LI><A HREF="accion.htm" SHA-
PE="rect 0,0,120,80">La casa de la pra-
dera</A>
<LI><A HREF="romance.htm" SHA-
PE="rect 120,0,240,80">Freddy Crug-
ger</A>
<LI><A HREF="aventura.htm" SHA-
PE="rect 60,80,180,175">Falcon
Crest</A>
<LI><A HREF="suspense.htm" SHA-
PE="rect 0,175,240,270">Blancanie-
ves</A>
</UL> </FIG>
```

Hemos determinado cuatro "zonas sensibles" en la imagen.

En un browser gráfico si por ejemplo, pulsáramos en la foto, dentro de la región determinada por el rectángulo que delimitan las coordenadas (60,80,180,175), se activaría el link correspondiente cargándose la página "aventura.htm".

Si por el contrario, el browser es en modo texto, lo que veríamos sería una lista con los cuatro links definidos, pudiendo elegir directamente el que queramos.

La etiqueta <UL> define una lista no ordenada (Unordered List) donde cada <LI> es un elemento de la misma (List Item).

Otra de las características del elemento <FIG> es que permite fijar una foto de fondo (FIG SRC=) y superponer otra encima de ella.

La sintaxis es la siguiente:

```
<FIG SRC="prado.jpg" CLEAR=left>
<OVERLAY SRC="vaca.gif"
WIDTH=50 HEIGTH=20 X=120 Y=80>
<P>La vaquita come hierba
</FIG>
```

Como vemos, la imagen a superponer se identifica con la etiqueta <OVERLAY>. Podemos disponer varios "overlays" sobre la imagen de fondo añadiendo el código correspondiente.

El hecho de poder componer imágenes diferentes utilizando un mismo "escenario", supone una mejora sustancial respecto a <IMG> en cuanto a eficiencia, pues la imagen de fondo ya estará en el "caché" cuando volvamos a utilizarla superponiendo otro "overlay" diferente sobre ella.

Si utilizamos varios "overlays" con zonas sensibles asociadas (se definen como en el ejemplo anterior), o bien con mapas sensibles (utilizando el atributo IMAGEMAP), prevalece el último "overlay" añadido.

Esto mismo se aplica cuando usamos una imagen de fondo y un único "overlay", ambos con zonas o mapas sensibles definidos, el mapa del "overlay" tendrá

prioridad sobre el de la imagen de fondo.

Otros atributos aplicables a <FIG> son los siguientes:

WIDTH=n, HEIGHT=n

De la misma manera que para <IMG>, definen anchura y altura de la imagen.

UNITS=pixels|en (igual que <IMG>).

ALIGN=bleedleft | left |center | right | bleedright | justify

left, right: alinean la imagen con los márgenes de texto izquierdo y derecho, respectivamente.

bleedleft, bleedright: lo mismo pero aplicado a los márgenes de los bordes de la ventana (no del texto)



center: la imagen es centrada y no permite que haya texto a su alrededor. Utilizado por defecto.

justify: la imagen es ampliada o reducida hasta llenar el área definida por los márgenes izquierdo y derecho del texto.

CLEAR=left | right | all

indica que la figura no ha de ser alineada horizontalmente junto a otro elemento, para lo cual, es desplazada hacia abajo hasta que tenga libre su margen izquierdo, derecho o ambos, según hayamos indicado "left", "right" u "all", respectivamente. También podemos condicionar el desplazamiento utilizando "n pixels" o "n en", donde n indica un número al cual sigue la unidad utilizada (pixels o en). De esta forma CLEAR="50 pixels" indicaría que sólo debe alinearse horizontalmente la imagen con otro elemento si hay suficiente espacio, en este caso 50 pixels.

NOFLOW

impide que haya texto alrededor de la imagen. Evita la necesidad de utilizar CLEAR en el elemento que siga.

IMAGEMAP=uri

indica la localización del mapa sensible que utiliza la imagen.

Los <OVERLAY> tienen los siguientes atributos:

UNITS=pixels|en X=n, Y=n

determinan el desplazamiento respecto a la esquina superior izquierda de la imagen base.

X para incrementos a la derecha e Y para incrementos hacia abajo.

WIDTH, HEIGTH=n

anchura y altura del "overlay".

Colores para nuestra página

A estas alturas nadie habrá pasado por alto que, ni mucho menos, todas las páginas que vemos son con la letras en negro sobre el fondo gris.

Resulta que estos son los colores por defecto, pero pueden cambiarse mediante los atributos que vemos en el ejemplo aplicados a la etiqueta <BODY>:

<BODYbgcolor=#ffffff text=#000000 link=#0000ffvlink=#ff0000 alink=ffff00>

donde cada color es definido con dos bytes para cada uno de los tres componentes RGB (rojo, verde, azul) y por ese orden.

Los posibles atributos son:

bgcolor: es el color de fondo del documento.

text: es el color del texto.

link: es el color con que aparecen los elementos que son un link.

vlink (visited link): es el color al que cambia un link que ya ha sido visitado.

alink (active link): es el color que adopta un link en el instante en que es activado (pulsado).

También, podemos optar por poner de fondo una foto, para lo cual utilizaremos el atributo:

background=<imagen>

<BODY background="elefante.gif" text=#00c0ff>

Es aconsejable que la imagen de fondo no sea muy grande, para que la página no tarde demasiado en aparecer en pantalla (aunque desde la versión 2.0 de Netscape la carga de la imagen de fondo se postpone al resto del documento, precisamente para evitar este problema).

Sólo queda practicar con lo visto para comprender mejor cómo se reflejan en pantalla nuestros diseños.

En el próximo número profundizaremos más en algunos conceptos. Veremos además, las listas, las tablas y algunos otros elementos. Hasta entonces

Guillermo BT.



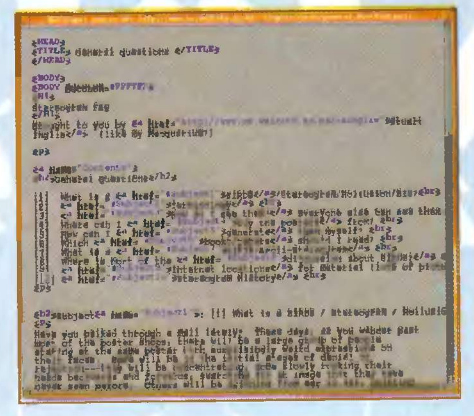
Cómo conseguir que tu página Web tenga un diseño envidiable o ahorrar tiempo en la búsqueda de información e incluso cómo obtener un programa generador de estereogramas son algunos de los "truquillos" que te proponemos en este número.

PÁGINAS DE WWW

Todo el mundo coincide en lo bueno que es tener su propia página Web,.pero conseguir que sea una página de calidad no es fácil. Existen numerosos programas y editores de HTML que sin duda nos harán la vida más sencilla. Sin embargo, existe otro método para aprender que consiste en observar directamente el código de las páginas de Web que nos interesen. La mayoría de los "hacedores de páginas" adquirieron así sus conocimientos.

El browser Netscape es especialmente útil para esta tarea, ya que al mismo tiempo que vamos editando una página podemos ir viendo los resultados. Existe una opción que nos permite ver la fuente de la página a la que estamos llamando. Gracias a esta opción, cuando veamos que la página tiene algo que no sabemos hacer, como meter contadores o hacer parpadear el texto, miramos el texto fuente y podemos copiar esas instrucciones e insertarlas en la nuestra. Luego basta con volver a cargar nuestra página para comprobar los resultados.

Podemos incluir también en nuestra página elementos decorativos como iconos (uno muy común es el típico de "en obras"), subrayados, barras, puntos de colores, banderas de tamaño reducido,



etc., que quedan muy bien, pero que son por lo general, muy difíciles de encontrar. Obtenerlos es bien sencillo: el Netscape crea un directorio para hacer un caché de disco (que en UNIX se llama netscape-cache) en el que guarda todos los gráficos de las páginas que vamos viendo. Es ahí donde se hallan en formato de imagen estos ficheros que nos interesan. Sin embargo, debemos tener en cuenta que en el caché se almacenan los ficheros con nombres distintos del original. Para saber cúal es el que buscamos, no hay más remedio que ir mirando uno a uno todos los ficheros.

FTP ANÓNIMO

No es conveniente para un usuario cualquiera navegar sin control, perdiéndose en la infinidad de links existentes en todas las páginas Web. Las diversas utilidades de búsqueda, tales como «Yahoo» o «Webcrawler» nos proporcionan fácilmente una serie de direcciones que nos interesan. Pero una vez nos conectamos a ellas ¿cómo ir directamente al grano?

En primer lugar, es interesante, si puedes, conectarte vía FTP a la dirección que te interese ya que la conexión es más rápida, entre otras cosas, porque no tienes que perder tiempo esperando a que se carguen los gráficos de las páginas. Normalmente, en la raíz del FTP site suele haber un archivo llamado INDEX o similar donde aparece un listado de todos los contenidos. Bájalo y corta la conexión, podrás ver tranquilamente dónde está ese archivo que te interesa; la próxima vez que te conectes ya sabrás dónde ir, de forma que ahorrarás bastante tiempo. Si no tienes claro qué es lo que quieres bajarte o dónde está y no hay ningún archivo de índice, puedes ver de golpe todo lo que hay en ese FTP site con la orden:

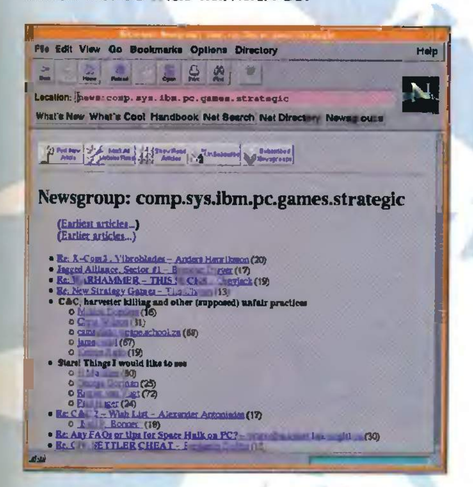
FTP>ls -lsRatq

La orden equivale a un "dir" del DOS, con subdirectorios y archivos ocultos. Ésta es, evidentemente, una opción más pesada que la anterior pero es la "menos mala" si no hay índices. También es posible que todo el listado del contenido del FTP site se halle en un archivo llamado ls -lR

NEWSGROUPS

Si quieres "estar a la última" en cuanto a información, te resultará indispensable consultar los numerosísimos grupos monotemáticos de discusión de los Newsgroups.

En la mayoría de ellos podrás encontrar una serie de archivos llamados FAQ's (Frequently Asked Questions). Se trata de archivos de texto que contienen información detallada acerca de un tema concreto. En el grupo News.answers se encuentran FAQ's de los temas más llamativos.



Si estás buscando algo sobre lo que tienes escasa información, es de extrema utilidad el consultar en estos grupos. También puedes dejar mensajes pidiendo información.

Es posible la transmisión de archivos binarios a través de los Newsgroups. Basta con pasarlos a formato de texto y enviarlos como un mensaje más. Debes tener en cuenta, que después serán accesibles a todo aquél que entre en el grupo en el que hemos dejado la información. No mandes pues, mensajes que no quieras que todo el mundo vea.

Existen bastantes grupos dedicados al intercambio de ficheros de esta manera, sobre todo de fotografías, imágenes y sonidos. Para bajar uno de estos ficheros hacemos lo mismo que con los demás artículos, es decir, juntar las partes que lo componen y después pasarlo a formato binario.

Un programa, por ejemplo, que podemos usar con este objeto es el Wincode, del que se puede conseguir una copia enviando un mensaje en blanco a la dirección snappy@snappy.globalone.net . Además, hay lectores de News que decodifican por sí sólos los artículos de los Newsgroups.

CONEXION CON RLOGIN

Cada vez que queremos conectarnos vía Telnet con alguna cuenta o alguna dirección de Internet, nos encontramos con el molesto problema de tener que andar introduciendo login y password continuamente. No obstante, si tienes UNIX, podemos evitarnos esos trámites. El comando RLOGIN nos permite acceder a una dirección de cualquier usuario, siempre y cuando él nos autorice. Es suficiente crear un fichero llamado .rhosts en la cuenta a la que queremos acceder que contenga una lista de direcciones de Internet, que serán las de los usuarios autorizados a acceder sin tener que introducir clave. El fichero .rhosts será así:

micasa.aqui.es nombre

siendo el usuario nombre@micasa.aqui.es .

Accederíamos a la cuenta con el comando:

rlogin micasa.aqui.es -l nombre

pudiendo ya manejar esa cuenta como si fuéramos su propietario. Otra ventaja adicional es que con RLOGIN podemos acceder a cuentas a las que no podríamos con Telnet.

MENSAJES A VARIOS USUARIOS

En UNIX existe la posibilidad de simplificar comandos del E-mail mediante el uso de alias, es decir, poniendo nombres sencillos a operaciones complejas. El E-mail tiene un fichero de configuración llamado .mailrc, donde deberán situarse dichos alias.

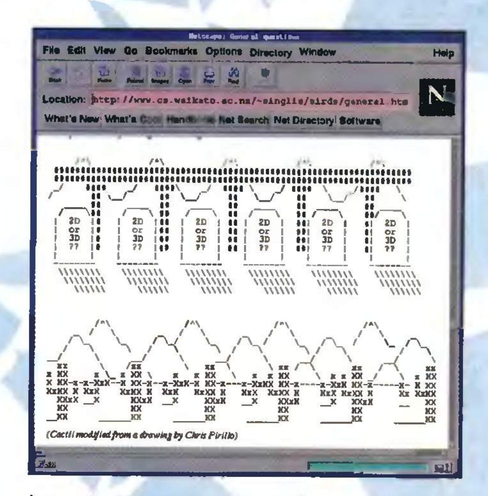
Cuando tenemos que enviar un mismo mensaje a varias personas es muy pesado hacerlo por el método tradicional, es decir, enviar uno detrás de otro. Con la inclusión de un alias adecuado podremos enviar el mensaje a todos a la vez. Para ello editamos el fichero .mailrc, incluyendo la línea:

alias atodosnombre1@direccion,nombre@direccion,nombre3@direccion

La separación de los nombres por comas es importante. En este ejemplo, se envía el mensaje a tres usuarios, pero podemos poner en el alias todos los que queramos. Para enviar el mensaje basta con escribir "mail atodos" y luego se opera cómo si se tratara de un mensaje normal.

3-D EN LAS PÁGINAS WEB

Todo el mundo ha oído hablar del "ojo mágico", dibujos generados por ordenador que esconden una figura en tres dimensiones. Incluir este tipo de imágenes (que se denominan "stereograms") en las páginas de WWW se está convirtiendo en una moda.



Se puede encontrar información sobre el tema en el grupo alt.3d de los Newsgroups. También se pueden conseguir programas generadores de estereogramas o utilidades relacionadas con ellos en el FTP-site:

ftp://ftp.cdrom.com/pub/stereograms

No obstante, hay que recordar que no todo el mundo puede ver las imágenes 3-D ocultas...

A. Luis Pinazo



En busca de la **información**

¿Quién Sabe Dónde?

OPEN TEXT INDEX

LYCOS THE CATALOG OF THE INTERNET

WEBCRAWLER LIGHTNING FAST WEB SEARCH

Submit It!

APOLLO For Adverts

YAHOO!

*OLÉ!

THE PostMaster ANNOUNCE YOUR URL EVERYWHERE!

El boom de Internet ha provocado que **La Red crezca de forma insospechada**, de modo que **la información** contenida **se expande** día a día dificultando muchas veces su localización. Para facilitar esta búsqueda la red se provee de unos servidores conocidos como **buscadores**.

Como todos sabemos, el despegue de Internet es un hecho consolidado que ha pasado a formar parte de nuestra actividad cotidiana. Y sin duda, el aspecto más notable es su rápido crecimiento. Internet crece geométricamente con respecto al tiempo, dificultando muchas veces la localización de información, ya que ésta se crea y actualiza constantemente.

Para facilitar la búsqueda de información, Internet dispone de unos servidores especiales cuyo cometido es precisamente éste, la localización de datos.

Máquinas con impresionantes bases de datos en las que la información se da de alta y de baja, dejando constancia de dónde y cómo están dichas referencias. Estos servidores en forma de páginas HTML se han convertido en una parte fundamental en la navegación de Internet.

En este artículo vamos a ver algunos de estos "buscadores", unos de sobra conocidos por muchos lectores y otros, muy probablemente, no lo serán tanto.

Antes de dedicarnos en profundidad a analizar cada uno de ellos, debemos matizar que no es posible encontrarlo todo en la red. Es necesario que alguien, generalmente el que origina la información, se moleste en hacer que dicha información esté disponible en las bases de datos, algo que como veremos, no es nada difícil.

YAHOO!

http://www.yahoo.com

Yahoo es el buscador de información más conocido en Internet. Deben existir pocas hojas de Web que no tengan un link hacia http://www.yahoo.com. Comenzó siendo una idea de un par de estudiantes de la Universidad de Standford que, poco a poco, fue absorbiendo parte de su tiempo hasta convertirse en un "hobby" y finalmente, se transformó en una fundación privada que ofrece servicios en Internet.



A principios de 1994, David Filo y Jerry Yung, decidieron mantener en las máquinas de su Universidad, las URLs que recopilaban. Al cabo de un año tuvieron que mudarse a otros ordenadores, ya que el tráfico de consultas en la Universidad llegaba a bloquear las máquinas. David y Jerry pidieron la excedencia y desde entonces se dedican plenamente al mantenimiento de este buscador.

Se supone que Yahoo son las siglas de Yet Another Hierarchical Officious Oracle o simplemente, es lo que dicen los americanos cuando han conseguido algo... ¡yaaahooo!, pero sus creadores mantienen que se llama así porque ellos son considerados como "yahoos" (patanes en nuestro idioma).

Como veremos más adelante tanto Yahoo como el resto de los buscadores de información, realizan una pesquisa de palabras clave (keywords) dentro de unas bases de datos, que serán más o menos extensas, compuestas por URLs (Uniform Resource Locator) con su descripción pertinente. Por lo tanto en estas bases de datos se encuentra la información que alguien haya metido, nada más y nada menos.

Ahora bien, la eficacia de estos servicios de búsqueda no sólo dependerá de la cantidad de información (tamaño de las bases de datos) sino también de la manera de organizar dicha información y de realizar la búsqueda.

Yahoo está estructurado jerárquicamente en forma de directorios, de modo que los sitios que tienen temas en común se encuentran en el mismo lugar. De esta manera podemos elegir entre buscar por una palabra clave o mirar por estos directorios o categorías y buscar la información deseada manualmente. Claro que ésta última opción suele llevarnos a otro sitio que no queríamos, siempre podemos topar con unas páginas cuya información nos llame la atención, nos despiste y a la media hora nos demos cuenta de que buscábamos información de los microprocesadores de Intel y hemos acabado escuchando las canciones de un grupo californiano poco conocido.

La búsqueda automatizada (usando search engine) tiene varias opciones.

La manera de ajustar la cadena introducida, funciones de búsqueda booleana, número de coincidencias a mostrar, etc. Los ajustes de cadenas se pueden realizar por palabra completa (que se encuentre tal y como va)



NEW! o por substring, esto es que la cadena puede aparecer formando parte de otra palabra. Las funciones de búsqueda booleana sirven para introducir varias palabras clave en el campo de búsqueda. Utilizando OR, nos encuentra información en la que se halle una u otra palabra clave y AND, cuando queramos encontrar sitios cuya descripción contenga todas las palabras clave introducidas.

Como resultado de esta búsqueda se nos muestran las hojas que se ajustan a las restricciones pedidas. El modo de presentarnos la información resultante de la búsqueda es un tanto especial en Yahoo, se compone de un título identificador y un par de líneas comentando el contenido de la página referenciada.

Junto al título pueden aparecer varios símbolos: unas gafas, que indican que la página en cuestión tiene una presentación original según el criterio de los indexadores de Yahoo (uso de frames, java,...). Otro símbolo que puede aparecer es New que identifica a las páginas que se han añadido en la última semana. También puede aparecer una @ indicando que es una rama del directorio de búsqueda en Yahoo. Por ejemplo en Entertainment podemos encontrarnos music@ ya que Entertainment/music es parte de la estructura jerárquica de Yahoo. Por último, también puede aparecer [Xtra!] siguiendo al título identificador, esto sucederá, como veremos más adelante, cuando Yahoo tenga noticias recientes o acontecimientos de actualidad que hacen referencia a grupos de información.

LYCOS

http://www.lycos.com/

Lycos es sin duda alguna el competidor más fuerte de Yahoo. En su tarjeta de visita aparece Lenguaje Natural e Inteligencia Artificial, casi nada.

Algo más sobre

Yahoo nos permite no sólo encontrar información, sino también ampliar su oferta, introduciendo nuestra propia Web. No hace falta indicar que añadir nuestra página es obtener publicidad gratis por todo el mundo, ya sean nuestras páginas personales (que tienen una categoría exclusiva en Yahoo) o las páginas de nuestros negocios.

¿Qué es necesario para que aparezca nuestra hoja de Web en Yahoo? Darse de alta es bastante sencillo. El único problema es encontrar la categoría adecuada para alojar nuestra página.

Yahoo tiene unas cuantas categorías reservadas, éstas son las entradas de más alto nivel del directorio: Arts, Bussines and Economy, Computers and Internet, Education, Entertainment, Government, Health, News, Recreation, Reference, Regional, Science, Social Science y Society and Culture, todas accesibles desde la página principal de Yahoo que actúa como directorio raíz.

Si intentamos introducir una entrada con una categoría de las anteriores (u otras que no hemos añadido) obtendremos un mensaje como "is a meta-level category and cannot contain an individual URL".

De este modo, Yahoo recomienda ir recorriendo el directorio manualmente para encontrar la categoría adecuada. También existe la posibilidad de realizar una búsqueda con el tema de nuestra propia página para encontrar la categoría que tienen páginas con información similar. Una vez encontrada la categoría, podemos seleccionar la opción ADD URL. Nos aparecerá una página con un formulario y varios campos: Title, URL, Category, Comment, etc. El título hace referencia al identificador principal de la entrada y debería coincidir con título dado a la hoja de Web. El URL es la dirección de nuestra hoja (http://...). La categoría, ya citado anteriormente, y el comentario serán dos líneas (de 15 a 20 palabras) con una breve descripción de la información que podemos encontrar en la página. Hay que anotar que si seleccionamos añadir URL en la página inicial de Yahoo, el campo categoría estará en blanco mientras que si nos hemos movido manualmente, el campo estará cumplimentado con la última categoría visitada.

Dado que la búsqueda por keywords de Yahoo se realiza en los campos Title, URL y Comment deberíamos utilizar este último campo para introducir la mayor cantidad de palabras claves que identifiquen nuestra página, así será fácil que nos encuentren. Este apartado también se puede emplear con un poco de picaresca, pues podemos hacer que nos encuentren

Yahoo!

con keywords típicos y muy solicitados (ej.: X-RATED, Warez, etc.).

Yahoo posee otras opciones, que aunque mucho más generales que la búsqueda por claves, pueden resultar de interés.

-What's Cool, con una selección de los sitios más atractivos que tienen indexados en su base de datos (siguiendo siempre el punto de vista de los oteadores de Yahoo, que dado el gran volumen de datos que manejan es para tener en cuenta.).

-What's New, con una recopilación del los sitios añadidos en la última semana.

-What's Popular, donde se listan los 50 sitios más visitados a través de Yahoo y para terminar un acceso aleatorio:

-Random Link, que nos mandará aleatoriamente a quién sabe dónde...

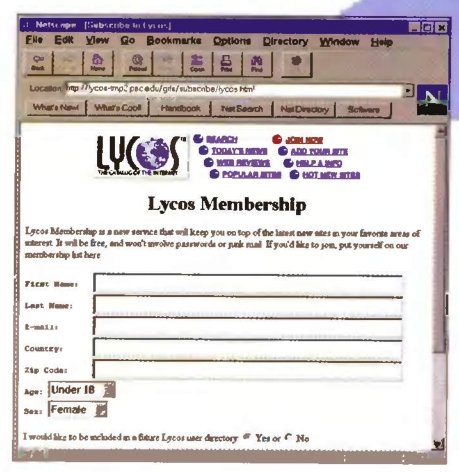
Las noticias asociadas a grupos de información es un apartado que sólo posee Yahoo. Se mantiene separado de las búsquedas aunque siguen manteniendo la estructura de directorios. En esa sección que se denota con [Xtra!], aparecen eventos de Internet o noticias recientes con alguna relevancia para el grupo de información seleccionado. Así pues, podemos consultar qué es lo que se está cocinando en la trastienda de la red e incluso consultar el tiempo que va a hacer en los próximos cinco días en las ciudades más importantes de todo el mundo.



Los creadores de Lycos parten de la Universidad de Carnegie Mellon, concretamente del Center for Machine Translation y su equipo de dirección está formado por un gran número de expertos informáticos con una amplia experiencia en el desarrollo de lenguajes naturales, uso de IA, reconocimiento de voz, etc. Un proyecto serio que se aprecia con sólo entrar en su Home Page.

Sus responsables llevan al día un recuento de la extensión de sus bases de datos, concretamente 30 Gbytes de documentos de Web, en más de 62 millones y medio de links entre hojas de web y ficheros diversos. Otro aspecto que llama la atención es la posibilidad que tiene Lycos de indexar también sitios FTP y menús de Gopher. Además tienen una tecnología propia que les permite indexar ficheros binarios, como imágenes GIF y JPG, ficheros WAV y animaciones MPEG, entre otros.

Las cifras son las siguientes, 5 millones de documentos Web con extensos resúmenes, cerca de 7 millones y medio de objetos binarios (sonidos, imágenes, programas...), 19 millones de URLs únicos.



Actualmente, Lycos está indexando cerca del 91% de las páginas de Web (poco comparable con el 1% indexado por Yahoo) y creciendo a 30.000 páginas por día. Si Yahoo nos parecía extenso, Lycos es interminable y es que las cifras pueden asustar a cualquiera.

Pero las sorpresas no han terminado aquí, también Lycos es distinto de Yahoo en las opciones de búsqueda ofrecidas, siendo éstas mucho más amplias.

Este popular buscador divide las opciones en opciones de búsqueda propiamente dichas, y opciones de representación de la información.

Para la primera, están las típicas AND y OR e incluye la posibilidad de realizar el ajuste para varias de las palabras introducidas. Esto es, si queremos encontrar refeencias para Sarajevo (Yugoslavia), pero no sabemos si Sarajevo se deletrea "Sarajevo" o "Sarayevo" podemos realizar la búsqueda sobre Sarajevo, Sarayevo, Yugoslavia y seleccionar la opción "Match 2 terms", así nos aseguramos que se buscan las tuplas Sarajevo (Yugoslavia) y Sarayevo (Yugoslavia).

También, como opción de búsqueda podemos seleccionar el grado de selectividad de la búsqueda, eligiendo entre loose ►



match, fair match, good match, close match y strong match, siendo éstas de menor a mayor grado de selectividad.

La representación de la información tiene la opción típica de número de aciertos representados y la cantidad de información representada para cada uno (detallada, resumida o estándar). La salida de la información también ha sido mejorada, dándonos una completa estadística de los éxitos de la búsqueda. Si buscamos varias palabras clave nos dirá cuántos documentos contienen dicha palabra por separado y en cuántas se encuentra como parte de palabra (substring). También emplea la numeración de los sitios mostrados por relevancia para la búsqueda. Esta opción, como veremos, también la han incorporado en WebCrawler.

Como también sucedía en Yahoo, Lycos permite añadir nuevas entradas a su base de datos, pero incluso en este apartado difiere de lo visto. No necesita nada más que la dirección (URL) de la página. Le sobra con trabajar con la información transferida al conectarse a la hoja de Web, sacándole todo el partido a la información que, aparentemente inútil, suele estar localizada en la sección <HEAD> de las páginas HTML (keywords, email...).

Para el título utiliza el <TITLE> y para el comentario utilizará toda la información disponible en la página. Una vez introduzcamos en el formulario nuestra URL, se nos comunica que en el plazo de dos semanas Lycos habrá visitado tu hoja y la tendrá catalogada.

Ahora que si lo que queríamos era almacenar nuestra hoja con keywords de lo más sutil (como se hacía en Yahoo), tendremos que aguzar el ingenio. Puede que tengamos nuestras páginas estructuradas en varios bloques referenciados desde una hoja principal de presentación. Para que la indexación por URL sea efectiva tendremos que explicar en la hoja principal qué es lo que se puede encontrar en el documento completo. De otra forma, aunque tengamos una página dedicada a Michael Jordan, puede que tu hoja de Web sólo aparezca cuando busques Experto en Derecho Civil o algo parecido.

Al contrario que en Yahoo, Lycos no ofrece opciones distintas a las de búsqueda, salvo una opción para hacerse socio y pertenecer a su base de usuarios, pero que aún no está funcionando al cien por cien de sus posibilidades.

Así que si en Yahoo no encontramos lo que buscamos, podemos pasarnos por Lycos sabiendo que tenemos más posibilidades de encontrarlo.Si lo hacemos al revés, es decir, si empezamos la búsqueda por Lycos, puede que no lleguemos a pasarnos por Yahoo.



WEBCRAWLER

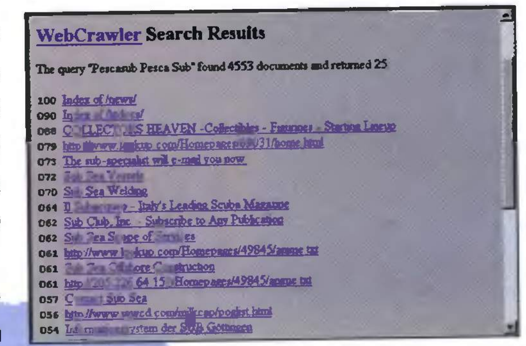
http://www.webcrawler.com/

Hablar de otro servicio a estas alturas, tras la exposición tan apabullante de Lycos y Yahoo es como mencionar a David en casa de Goliat. WebCrawler es más modesto que los servidores de información ya vistos. ¿Os preguntáis por sus datos? 270 megas de información indexada en cerca de 420 mil documentos explorados. Actualmente WebCrawler está soportado por 10 Pentiums con 128 megas de memoria y disco de más de un Giga cada uno.

Utiliza una búsqueda sencilla sin más opciones que la introducción de palabras clave y la realización de funciones lógicas (OR y AND) con éstas.

Eso sí, la salida por pantalla de la información está formada por los títulos de la página con un número a la izquierda. Este número indica la relevancia del link encontrado con respecto a la búsqueda realizada. Con un 100 para el más relevante y un 000 para el menos, este número indica la proporción de éxito en la búsqueda, entre el número de palabras del documento, dando el 100 a la proporción más alta.

A la hora de dar de alta una nueva página de Web, WebCrawler utiliza un formulario parecido al empleado por Lycos (un campo para el URL), sólo que esta vez se pueden dar de alta hasta diez URL simultáneamente. En este apartado WebCrawler se acuerda de los usuarios de los navegadores que no pueden interpretar los formularios y dispone de una dirección



de correo *wc@webcrawler.com* para enviar allí los URL a dar de alta.

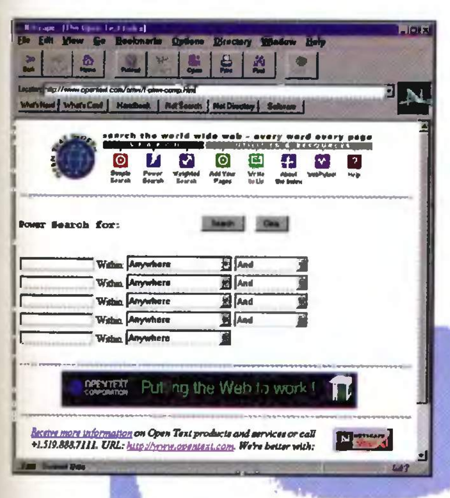
OPEN TEXT

http://www.opentext.com/omw/f-omw.html



Como casi siempre, este servidor aparece avalado por los estudios en una Universidad, esta vez en el Center for Text Research de la Universidad de Waterloo en Canadá, con el fin de aprovechar los estudios realizados para al indexación del diccionario Oxford de lengua inglesa. Este diccionario estaba en formato SGML, el "padre" del conocido HTML.

De manera que tenían mucho trabajo ya realizado, y emplearon el algoritmo de indexación (Open Text 5) para crear herramientas en entornos de trabajo en red, con aplicaciones diversas, siendo el servicio de búsqueda de información en World Wide Web solamente una prueba del funcionamiento del algoritmo para posibles compradores de sus productos.





La búsqueda se realiza por keywords y tiene dos apartados diferenciados, uno es sencillamente palabras clave con aplicación de funciones de búsqueda booleana, y el otro es algo más complicado, ya que permite restringir el ajuste de las cadenas en partes del documento (título, URL, comentario...) es decir, que por ejemplo encuentre Spain en el título, Universidad en la cabecera y UPM en el URL y entre ellas, realizar funciones OR y AND, permitiendo generar un patrón de búsqueda más complejo que ninguno de los vistos hasta ahora.

Ahora bien, cuando queramos añadir nuestra página en la base de datos de Open Text, el formulario a rellenar es simple, solamente el URL, aunque al igual que en WebCrawler, también se permite meter una batería de URLs a indexar.

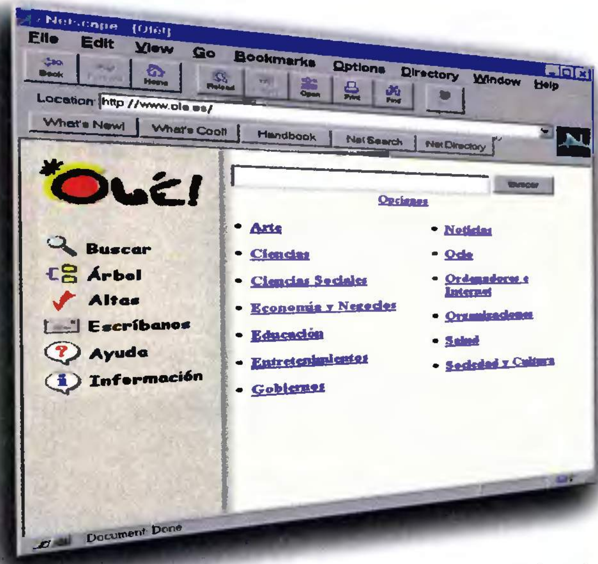
Otra de las opciones interesantes en la introducción de entradas consiste en permitir que Open Text añada también las páginas referenciadas desde la nuestra, evitando así el problema antes mencionado de tener que explicar en la página principal de nuestro Home Page todo lo que podemos encontrar en ella. Eso sí, advierten que el volumen de información transmitida es mayor y se pueden resentir los servidores.

Sólo en castellano, por favor

La verdad es que con tanta oferta es de esperar que el próximo paso sean máquinas dedicadas a buscar buscadores o buscadores especializados. Por ejemplo servidores de información relacionada exclusivamente con algún tema. Un ejemplo claro es *http://www.apollo.co.uk/* esto es Apollo for Adverts, en su página principal se ilustra con un mapa político



del mundo que nos ofrece una búsqueda de páginas de Web realizando varios filtros previos. El primero, utilizando el mapa, con el cual seleccionamos el continente donde se encuentre la información deseada, luego se selecciona el país en concreto y el tema principal de la información deseada. Así podemos limitar nuestra búsqueda a servidores de habla castellana y buscando información por el territorio nacional, aunque también se puede reali- ►



zar la búsqueda por strings sobre las selecciones de país y tema.

La representación de la información en este servidor no tiene misterio: un título, la ciudad donde se localiza y una breve descripción.

Si lo que queremos es insertar nuestra página, tendremos que tener en cuenta que para empresas y negocios es necesario abonar una pequeña cantidad por costes de espacio y mantenimiento. Para las páginas personales es gratuito y el formulario a rellenar es muy parecido al de Yahoo salvo que la sección de categorías es mediante pull-downs (menús desplegables).

OLÉ!

http://www.ole.es

También tenemos un servidor de información completamente en castellano. Olé! que es como si a Yahoo le hubiesen traducido hasta el nombre.

Este servidor que ha comenzado a emitir el primer día de este año, está estructurado jerárquicamente, de manera parecida a la que gestiona Yahoo, sólo que en castellano y almacenando solamente hojas que están en nuestro idioma, sean de España o de cualquier parte del mundo.

Una idea que será del agrado de muchos de los navegantes de habla hispana que se reparten por la red. Ya que el español es el idioma que compite con el inglés en Internet y dado que solamente el 4% de los hispano hablantes procede de nuestro país, tiene expectativas de proyección mundial, olé!

Las opciones que soportan para la búsqueda son algo parecido a lo que ya hemos visto, tocando un poco de todo. Permite buscar en los títulos, en el contenido y en el comentario. Buscar por substrings o por palabras completas, distinguir entre mayúsculas y minúsculas, búsqueda booleana, etc.

Para añadir una entrada para nuestra página tendremos que rellenar un formulario en el que aparece el apartado categoría, bajo el nombre de sector, en el cual tendremos que introducir la entrada correcta en su directorio.

Como en el caso de Yahoo, Olé! rellena este campo automáticamente, si antes buscamos manualmente (recorriendo el directorio) el sector adecuado. Otros campos a rellenar son el título, el URL de nuestra página, la dirección de correo del administrador de la hoja y un campo memo de 300 caracteres, donde intentaremos describir el contenido de la página.

Sería interesante lograr que el primer servidor de información en castellano –tenemos noticias de otros en desarrollo de los que pronto os informaremos– se convirtiera en uno de los grandes , por lo que cualquier sugerencia o información será bien recibida. Así que, ya sabes, si tienes tu propia página Web ya puedes aportar tu granito de arena.

Alvaro E... Alonso

HERRAMIENTAS PARALELAS

También en la red podemos encontrar servidores que no se dedican a la búsqueda de información, pero que si están relacionados con este tema. Son los que nos permiten dar de alta nuestra página en varios servidores. Así, con un sólo formulario podemos hacer que nuestra hoja de Web aparezca en casi todos los servidores importantes de información.

Comentaremos dos de ellos
Submit-It
http://www.submit-it.com
y Post Master
http://www.netcreations.com/postmaster

Ambos permiten introducir nuestros datos en los servidores más conocidos. Para ello tendremos que rellenar un formulario algo más extenso que los vistos hasta ahora, con el fin de que el servidor pueda seleccionar los datos indicados para poder insertar nuestra página en las bases de datos pertinentes. Después seleccionamos los servidores a los que deseamos enviar nuestra "solicitud de ingreso", generalmente, como en Submit-it, entre veinte más o menos y, "le voilà", nuestra página por toda la red.



Y que duda cabe, que la molestia de rellenar un formulario merece la pena, ya que vamos a tener la seguridad de que, nuestra hoja, se publica en muchos más sitios de los que en un principio teníamos pensado, y además, con la misma descripción en todos ellos. Tampoco hay que descartar el poco tiempo que tardamos en colocar la página, mucho menor que si visitamos, uno por uno, todos los servidores para meter nuestra hoja de Web.



BookMarks

NEWSGROUP

Liga ACB *http://www.sportec.com/www/acb/main.htm*
Opel *http://www.opel.com*
FTP Software http://www.ftp.com
Europay *http://www.europay.com*
Apple Virtual Campus *http://applesite.rediris.es/*
Tv Teknoland *http://www.teknoland.es/*
Publired *htp://www.publired.es/*
Microsoft Ibérica *http://www.microsoft.com/spain*
Intel *http://www.intel.com*
EFF *http://www.eff.org/blueribbon.html*
Grammy *http://grammy.apple.com*

WEBMANIA

REVIEWS

NASA *http://www.nasa.gov/*
Oscars *http://www.oscars.ORG/*
Jhon Lennon *http://www.missouri.edu/~c588349/john-page.html*
Atlanta 96 *http://www.atlanta.olympic.org/*
I. Astrofisi. Canarias *http://www.iac.es/*
Art on the net *http://www.art.net/*
CNN *http://www.cnn.com/*
Movies *http://www.msstate.edu/Movies/blurb.html*

MEGAWEB

Virtual tourist II *http://www.vtourist.com/vt/*

PUNTO A PUNTO

Internet shopping network *http://www.internet.net*
The S.S.I.T.E *http://home.ptd.net/˜dkt/internet/inet.html*
Recruitment on-line *http://helpwanted.com/*
Virtual Anctartica *http://www.terraquest.com/antarctica/index.html*
Universidad Jaume I *http://www.uji.es/spain_www.html*
Mario Saquel's Music *http://www.tmm.cl/msaquel/midi1.html*
Duke nukem 3d *http://www.3drealms.com/duke3d.html*

REPORTAJES

VIDEOCONFERENCIA

Vocaltec *http://www.vocaltec.com*
Cyberphone *http://magenta.com/cyberphone/*
Connectix *http://www.connectix.com*
White pine software *http://www.wpine.com/*
Cu-seeme *http://www.cuseeme.com*

IRC

Servidor IRC *cs-ftp.bu.edu/irc/suport/servers.yymmdd*
Servidor Chile IRC *unired*
Servidor Mexico IRC *hp9k.lag.itesm.mx*
Univ. de las Américas *irc.pue.udlap.mx*

USA
cs-pub.bu.edu
irc.colorado.edu
irc.digex.net
irc.virginia.edu
irc.ais.net
irc.escape.com
rc-2.mit.edu
CANADA
ug.cs.dal.ca
atlantis.cc.mcgill.ca
sifon.cc.mcgill.ca
von-neumann.info.polymtl.ca
degaulle.hil.unb.ca
irc.yorku.ca
io.org
fox.nstn.ns.ca
castor.cc.umanitoba.ca
ALEMANIA
sokrates.informatik.uni-kl.de
noc.belwue.de
uni-karlsruhe.de
uni-stuttgart.de
INGLATERRA
serv.eng.abdn.ace.uk
shrug.dur.ac.uk
stork.doc.ic.ac.uk
dismayl.demon.co.uk

RADIO EN INTERNET

Radio teknoland *http://www.teknoland.es/rtk/radio.htm*
FM Express *http://www.intercom.es/fmexpress/*
Rambla bit *http://rambla.Inst.es/*
Extraflash informatic *http://www.intercom.es/vobis/extraflash/*
L'Internauta *http://www.partal.com/internauta/*
La infopista *http://www.partal.com*

BUSCADORES

Yahoo *http://www.yahoo.com*
Lycos *http://www.lycos.com*
Webcrawler *http://webcrawler.com*
Open text *http://www.opentext.com/omw/f-omw.html*
Apollo *http://apollo.co.uk/*
Ole *http://www.ole.es*
Submit-it *http://www.submit-it.com*
Post master *http://www.netcreations.com/postmaster*

NETSCAPE 2.0

Netscape *http://home.netscape.com/comprod/upgrades/index.html*

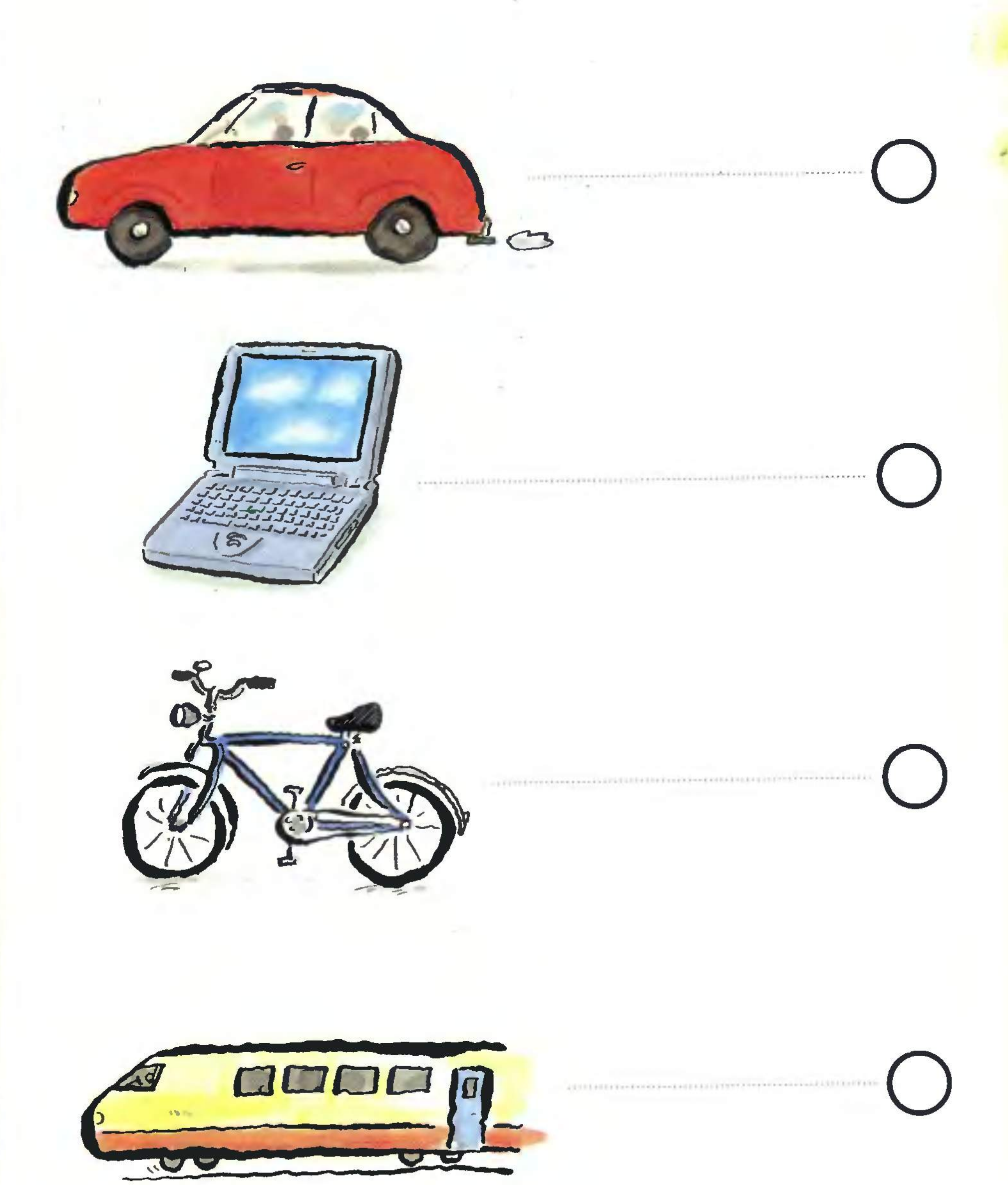
TRUCOS

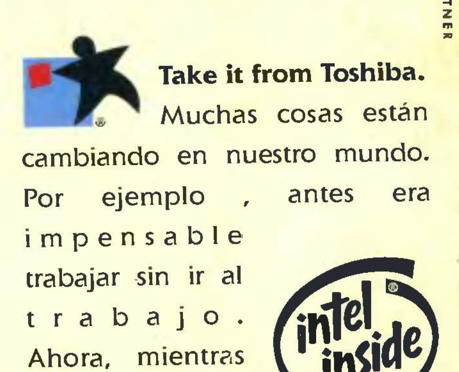
Stereograms *ftp://ftp.cdrom.com/pub/stereograms*

Líder mundial en multimedia móvil

REMPEN & PARTNER

¿Con cuál accede Vd. al trabajo?





Take it from Toshiba. Muchas cosas están cambiando en nuestro mundo. Por ejemplo , antes era impensable trabajar sin ir al trabajo. Ahora, mientras para unos ir a trabajar significa comenzar con atascos, otros simplemente deciden incorporarse desde cualquier lugar del mundo, a cualquier hora, sin prisas, sin embotellamientos, incluso disfrutando del lugar en que se encuentran. La diferencia se encuentra en los portátiles Toshiba con procesador Intel Pentium® , auténticas oficinas móviles. Con ellos, Vd. sólo tendrá que pisar a fondo el acelerador e incorporarse a las autopistas de la información, a su red privada o profesional y comenzar su jornada de trabajo viajando, o bien desde su propio hogar. Siempre en contacto con quien Vd. quiera.

!No pierda el tiempo y elija ya uno de sus mejores compañeros de viaje. Los portátiles Toshiba con procesador Intel Pentium® como el SP410CDT!

Llámenos al tel. 900 210 583 o al fax 91 660 67 25

Y recuerde: "Si es portátil... es Toshiba".

